OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

EDITORA EUROPA

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redação
Editor: Humberto Martinez
Editor de Arte: Marco Souza (projeto gráfico)
Revisão de texto: Felipe Azevedo
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros (edição e textos), Claudio Prandoni e Jonathan Vincent (textos)
Publicidade (publicidade@europanet.com.br)
Diretor: Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe: Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Roberta Barricelli
Criação Publicitária:
Daniel Bordoni (11) 3038-5103
Tráfego: Tiago Thane
Assinaturas e Atendimento ao Leitor
Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br
Impressão: Prol Gráfica

MUITA LUTA

A coleção **Temas Inesquecíveis** chegou em um dos gêneros mais populares do Brasil: os jogos de luta. É hora de lembrar de grandes clássicos que reinavam nos fliperamas, como o insuperável *Street Fighter II* e todas as versões que vieram para evoluir esse título da Capcom. Também revisitamos jogos de luta que fizeram história nos consoles, como *Soul Edge* (que saudade daquela introdução gloriosa) e o cultuado *Rival Schools*, que até hoje os fãs esperam por uma sequência. E ainda tem o pôster colecionável, as divertidas galerias e outras curiosidades das 'lutinhas' que separamos para você.

Humberto Martinez / humberto@europanet.com.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Daniela Momozaki – CRB8/7714)

Jogos de luta / Humberto Martinez (organização)
São Paulo: Editora Europa, 2015.
(Old Gamers! Temas inesquecíveis, 5)

ISBN 9788579603242

1. Video Game I. Título

CDD 794.8

Índice para o catálogo sistemático
1. Video game : 794.8

Das ruas para o mundo, o jogo que mudou o gênero de luta para sempre

Por Alexei Barros

Para o contexto do mercado de games de 1991, o impacto de *Street Fighter II* foi equivalente ao de uma bomba atômica. Em um período sem internet nem a rapidez de informações de hoje em dia, o jogo de luta explodiu em popularidade nas casas de fliperama nos EUA, Japão e, por consequência, Brasil, apenas por suas qualidades. Dos personagens carismáticos aos belos cenários, da trilha musical inesquecível à mecânica de jogo apurada, tratava-se do suprassumo dos combates um contra um da época.

Em pouco tempo, os nomes dos lutadores e golpes estavam na ponta da língua dos jogadores – mesmo que em bizarras adaptações abrasileiradas –, revistas estampavam capas e mais capas do jogo: era um furacão impossível de passar despercebido por quem tivesse interesse em videogames.

A Capcom soube cultivar essa febre por mais alguns anos na década de 90 com atualizações, mas o alcance de *Street Fighter II* ainda pode ser notado em qualquer jogo do gênero. Acompanhe as motivações e inspirações para o processo de criação desse que é um ícone da cultura popular, um dos jogos mais influentes de todos os tempos.

- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** SNES, Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, PC, celular, Wii (Virtual Console) e Wii U (Virtual Console)

Street Fighter II
The World Warrior

Se *Street Fighter II* não fosse um jogo numerado, muitos poderiam nem se tocar que obviamente houve um pontapé inicial antes da revolução. *Street Fighter*, o esquecido arcade de 1987, já trazia Ryu, Ken e Sagat em seu elenco, além de golpes especiais como hadouken e shoryuken. Embora *Street Fighter* não tivesse sido um grande sucesso, os jogos de luta começavam a ficar populares nos EUA, e a filial americana da Capcom pressionava a matriz japonesa para a produção de uma sequência. Os responsáveis pela missão, Yoshiki Okamoto e Akira Nishitani, viam a ascensão dos jogos de pancadaria com rolagem horizontal como *Double Dragon* e, em vez disso, decidiram lançar um beat 'em up. Assim surgiu *Street Fighter '89*, jogo que hoje é conhecido por *Final Fight* – esse sim obteve êxito.

O que motivou exatamente o desenvolvimento de *Street Fighter II* após *Final Fight* é um ponto nebuloso, já que cada um conta uma história diferente. Para Yoshiki Okamoto, foi quase um ato de rebeldia. "Eles me falaram para criar *Final Fight 2*. Eu não sou o tipo de pessoa que faz o que falam para fazer, no entanto. Então eu disse: 'Bem, eu não quero fazer isso'. E eu decidi fazer *Street Fighter II*", revela Okamoto ao site Polygon. Já para Akira Nishitani produzir o jogo foi uma imposição da Capcom. "Eu estava descansando, não muito tempo depois de *Final Fight*. Na época, a direção me contatou e falou para eu fazer uma sequência do *Street Fighter* original", revela em depoimento arquivado pelo GSLAJ e traduzido pelo site shmuplations.

Com Yoshiki Okamoto como líder da divisão de arcade, a equipe de *Street Fighter II* teve como principais nomes Akira Nishitani e Akira Yasuda. Embora os dois estejam creditados no cargo de planejador, o primeiro atuou na função equivalente hoje de um diretor ou game designer, ao passo que o outro foi o diretor de arte. Na produção, o jogo contou com a supervisão de Noritaka Funamizu. "Havia no projeto cerca de 35 a 40 funcionários, um tamanho gigantesco para a época – o máximo que você poderia esperar era 20. Esse foi um recorde: havia 20 designers encarregados apenas dos personagens", relembra Funamizu à revista britânica Edge #108. "O projeto inteiro levou aproximadamente dois anos, e as pessoas falavam que, se *Street Fighter II* fosse um fracasso, a Capcom ia fechar, mas, convenhamos, *Final Fight* foi um sucesso tão grande que não seria um problema." Utilizando a placa CPS-1 de arcades como *Forgotten Worlds*, *Ghouls'n Ghosts*, *Strider*, *Willow* e *Final Fight*, *Street Fighter II* foi uma superprodução para os padrões de

O que pode ser mais satisfatório do que quebrar a caixa com o último golpe da luta?

Em contraste com os cenários abertos cheios de espectadores, a casa de banho de E. Honda é um lugar fechado, mas não menos marcante do jogo

STREET FIGHTER II PARA NES?

Street Fighter II apareceu no NES em diversas adaptações piratas – falamos na **OLD!Gamer #1** da versão porca da Yoko Soft (imagem abaixo). Contudo, a Capcom chegou a cogitar um port para o console 8-bit da Nintendo. Respondendo a dúvida de um leitor, a revista GamePro #42, de janeiro de 1993, traz a seguinte revelação: "Nós contatamos a Capcom e eles nos informaram que estão trabalhando com uma produtora third-parthy a fim de licenciar *Street Fighter II* para o sistema 8-bit". O suplemento EGM's Video Game Preview Guide da EGM #44, publicado em março daquele ano, diz algo parecido: "A notícia mais quente de NES é, entre tantas coisas, *Street Fighter II* para o 8-bit. Funcionários da Capcom afirmam que esse jogo não virá pelas mãos da Capcom dos EUA ou do Japão, mas em vez disso está sendo licenciado para outra empresa". A revista britânica Nintendo Magazine System #5, de fevereiro do mesmo ano, foi mais longe, dando a adaptação como certa. "É oficial! Assim que nós fechamos esta edição, veio até nós a notícia da chegada da versão de NES de *Street Fighter II*! Um contato de alto nível informa que a Nintendo licenciou a conversão para uma desenvolvedora ainda anônima, e o jogo deverá ser lançado ainda neste ano." Apesar da falta de detalhes, o fato de três revistas terem noticiado esse port em 1993 mostra que a Capcom realmente considerou a ideia em algum momento.

O alcance exagerado de Dhalsim trouxe complicações no equilíbrio das lutas

1991. "A intenção era traçar uma linha divisória entre os títulos anteriores a esse jogo. Isso significou, é claro, que seria caro e que agora teríamos de vender um monte de cópias", afirma Akira Nishitani ao GSLAJ. "Isso colocou uma pressão enorme em meus ombros."

Elenco imbatível

O plano era bastante ambicioso. "Desde o primeiro momento eu queria oito personagens e quatro chefes. Pensei que seria um número adequado", lembra Nishitani. O processo de criação dos lutadores foi demorado em todas as suas etapas, como ele detalha. "Os designers dos personagens começavam com esboços rápidos de cada um deles. Depois decidíamos os movimentos dos lutadores. Como eles andavam, suas animações de dano, de pulo, coisas assim. Nesse ponto também precisávamos criar cada movimento e técnica especial dos personagens. Você tem de levar isso a sério, porque nesse momento metade do apelo estava nisso", justifica Nishitani. "Cada artista desenhava pixel por pixel dos personagens, então no geral levava cerca de dez meses para um artista fazer um personagem", completa Okamoto ao Polygon.

Aos poucos, o elenco histórico formado pelos conhecidos Ryu e Ken e pelos estreantes Chun Li, Guile, Blanka, Zangief, E. Honda e Dhalsim tomou forma (leia quadro "Personagens clássicos" para mais informações sobre eles). Em parte porque o projeto envolvia muitas pessoas, em parte porque o próprio estilo do jogo fomentava isso, o desenvolvimento provocou uma disputa interna. "O time de *Street Fighter II* competia entre si – os programadores e artistas que trabalhavam em seus próprios personagens, o que levou a várias rivalidades. Você sabe, algo do tipo: 'O meu lutador vai ser melhor que o seu'", conta Nishitani ao Polygon.

Todos os lutadores são absolutamente carismáticos e o nível de capricho foi altíssimo. "Acho que o design de personagens foi responsável por metade do sucesso do jogo – quando nós os terminamos, ficamos com a sensação de que tínhamos feito algo extraordinário", resume Noritaka Funamizu à Edge.

O MITO DE SHENG LONG

Sheng Long é uma das maiores lendas de *Street Fighter II*. "You must defeat Sheng Long to stand a chance", diz Ryu ao vencer o oponente. Seria algo como: "Você deve derrotar Sheng Long para ter alguma chance". Trata-se de um erro de tradução, pois as palavras "sho" e "ryu" do golpe "Shoryuken" podem ser lidas em chinês como "Sheng Long" – em português, "dragão ascendente". A tradução correta seria: "Se você não pode superar o soco do dragão ascendente, você não pode vencer!".

Logo surgiram boatos a respeito do suposto personagem. Inspirada pelos rumores, a revista EGM #33 publicou um artigo de 1º de abril que explicava o passo a passo para enfrentar Sheng Long. A dica funcionava apenas com Ryu e consistia em derrotar todos os lutadores do jogo por Perfect e, no confronto com M. Bison, o jogador precisava terminar dez rounds empatados com o vilão sem levar dano. No fim disso, Sheng Long expulsaria M. Bison da arena e enfrentaria Ryu. Evidentemente, toda essa história era absurda, e as fotos não passavam de montagens. Publicações de todo o mundo noticiaram a existência de Sheng Long como sendo verdade, fazendo com que muitas pessoas realmente testassem a dica. Em diversas versões do jogo o texto foi corrigido (como na adaptação para Super Nintendo), mas nas atualizações para arcade o erro permanece. Sheng Long nunca existiu no jogo, mas inspirou as criações de Akuma e Gouken.

A fase de Sagat com a estátua de Buda ainda é um dos cenários mais impressionantes

"A aposta da minha vida"

"Finalmente chegou a hora de colocar os personagens juntos. Nós animamos os passos e colocamos na tela do gabinete para todo mundo ver como eles apareciam: o momento tão esperado. Foi a primeira vez que o time inteiro se reuniu em frente ao monitor. Nessa hora, a maioria dos designers de personagens foi às lágrimas", conta Akira Nishitani ao site GSLAJ.

À medida que o prazo chegava ao fim, aumentavam os problemas. "A quantidade de memória que parecia tão grande no início foi quase totalmente utilizada", lembra. "Tivemos de cortar as animações de entrada dos personagens – apenas no Vega [o vilão M. Bison] você pode ver um resquício do que tínhamos feito", comenta, citando o detalhe exclusivo do chefão tailandês, que tira a capa antes de começar a luta. "Claro que isso foi a parte fácil. Uma disputa acirrada pela memória aconteceu em seguida: alguém tirava um sprite do seu personagem e, pouco tempo depois, outro designer aparecia para usar a memória que ficava disponível." A partir desse instante, surgiu o maior desafio de Akira Nishitani. "Então eu tomei uma decisão crucial: em *Street Fighter II*, os oponentes também seriam personagens controláveis pelo jogador. Não seria correto se os lutadores tivessem movimentos diferentes de quando o computador o controlasse. Eu queria criar um sistema que fosse diferente de tudo o que veio antes. Agora que o tempo passou eu posso admitir: foi uma grande aposta, a aposta da minha vida", conta Nishitani como criou um novo paradigma no gênero, já que, até então, os jogos de luta caracterizavam-se por um único personagem controlado pelo jogador. Mas a ambição trouxe sérias consequências: *Street Fighter II* não apresenta equilíbrio de lutadores e alguns personagens de fato ficaram muito mais fortes do que outros. Algo feito de propósito? "Isso não foi intencional. Eu queria que cada lutador tivesse uma chance igual de vencer desde o início, de acordo com a habilidade do jogador", comenta Akira Nishitani à revista GamePro #59.

Entre testes, bugs e combos

A Capcom estava em um período tão iluminado que até o que era para ser um erro deu certo. "Uma coisa é realmente incrível: o combo. Foi um acidente. Sério. Quando eu fiz a depuração de bugs no estágio bônus do carro, notei algo estranho, curioso. Eu gravei a sequência e nós vimos durante os golpes de socos e assim por diante. Pensei que era algo impossível de tornar útil no jogo, assim como o equilíbrio de timing era difícil de acertar. Então decidimos deixar esse atrativo escondido", explica Funamizu à Edge. Embora os combos tenham surgido do acaso, Akira Nishitani revela que já pensava nisso antes. "Minha ideia original era criar combos. Eu apenas não consegui criá-los 100% da maneira que

A compositora Yoko Shimomura (centro) também fez parte da banda Alph Lyla da Capcom. No piano, ela tocou músicas de *Street Fighter II* e outros jogos em shows como o Game Music Festival 1992 (Reprodução/ Anosou, VGMdb)

Conforme revelou o site Polygon, o visual da Chun Li chamava a atenção na época. A compositora Yoko Shimomura chegou a questionar por que as coxas dela eram tão grossas

Destruir o carro na base da porrada é uma tarefa quase inimaginável...

... Mas quebrar barris parece algo mais plausível

eu queria. Mas, quando jogamos, os combos apareceram e eles eram tão divertidos que mantivemos como eles são agora", afirma Nishitani à GamePro. Havia uma consequência inevitável para um jogo daquele porte. "*Street Fighter II* tinha um monte de bugs. Acho que foi um recorde na Capcom. Nós fizemos cerca de 26 masters", fala Funamizu à Edge. Não é nada surpreendente, pois, para cada personagem, há onze adversários possíveis no jogo. "Quando você pensa sobre a quantidade de diferentes combinações de ataques, você pode ver que é um número astronômico de coisas que precisam ser conferidas", conta Nishitani ao GSLAJ.

Entre as correções e ajustes, uma das grandes dificuldades foi adequar a Inteligência Artificial dos personagens controlados pelo computador. "Nós tivemos mais dificuldade quando o jogador usava o Dhalsim. Nós trabalhamos pesado nele, mas no fim das contas as habilidades dele eram tão diferentes dos outros lutadores que não podíamos programar a IA para cuidar de tudo."

As duas últimas semanas de desenvolvimento foram um pesadelo. "Nós tivemos de parar a linha de produção várias vezes, trazendo um monte de problemas para as pessoas que trabalham ali. Gostaria de oferecer minhas sinceras desculpas a eles", diz Nishitani. Três dias antes do prazo final, o game designer percebeu que o subtítulo do jogo estava escrito "World Warrier", com "e" em vez de "o". "Como o logo já tinha sido criado, eu não podia ir lá e mudar a letra a essa altura", comenta. "Eu tentei usar diversas camadas de sprites até que finalmente parecesse um 'o'. Ufa."

Após tanto sofrimento, *Street Fighter II* foi concluído no dia 14 de fevereiro de 1991. "Uma lágrima escorreu no meu rosto. Eu peguei todo mundo pelas mãos, exclamando: 'Nós conseguimos! Nós finalmente terminamos!'", recorda Nishitani. Antes de dormir, ele murmurou para si mesmo: "Não há mais bugs... não há mais bugs... ". Mas o jogo não ficou perfeito do jeito que Akira Nishitani queria. "O que mais me preocupou depois de ter completado *Street Fighter II* foi a técnica indefensável do arremesso. Não tivemos tempo de consertar", lamenta Nishitani. Para terror do game designer, dependendo de alguns fatores, se Guile agarrar o adversário, ele podia ficar grudado nele até o fim da luta. "Quando eu vi, a primeira coisa que pensei foi: "Eu tenho de sair. Acho que vou pedir demissão", lembra Motohide Eshiro, programador de Guile, ao Polygon. Akira Nishitani acabou o convencendo a não deixar a empresa, falando que aquilo fazia parte do processo.

Street Fighter II não foi um sucesso imediato em todo o mundo. "Eu ainda não vi muitas pessoas jogando umas contra as outras no Japão, mas no Ocidente é o contrário: dificilmente alguém joga sozinho", afirma Nishitani ao GSLAJ em declaração dada perto do lançamento. Noritaka Funamizu tem uma explicação para esse fenômeno. "Na época, a maneira normal era ter jogadores olhando para a mesma tela. Um dia começamos a receber reclamações de pessoas nervosas com o fato de o jogo não poder ser exibido adequadamente. Então vimos que alguém tinha feito um gabinete versus com duas telas conectadas. Era óbvio que seria difícil o jogo ser exibido corretamente", revela Funamizu à Edge. "Corrigimos isso e o boom dos jogos de luta começou por todo o país."

PERSONAGENS CLÁSSICOS

RYU (JAPÃO)
À primeira vista, o visual de Ryu no primeiro *Street Fighter* parece um tanto genérico, mas na continuação a história é bem diferente. "Em *SFI*, Ryu era mais magro e não parecia tão forte, então eu fiz ele mais musculoso, para parecer um artista marcial de verdade", resume Manabu Takemura, o criador do personagem, à revista Edge #65. "Ele é um lutador dedicado que não se importa de lutar descalço. Como você sabe, caratê é um esporte de locais fechados. Mas lutadores dedicados treinam em condições severas."

KEN (EUA)
Ken também estreou no *Street Fighter* original e possui os mesmos movimentos de Ryu. Porém, Ken é mais forte do que Ryu. "Estávamos pensando em adicionar um ponto fraco, então a guarda dele ficaria baixa e o outro jogador poderia causar um monte de dano com um único hit", relembra Yoshiki Okamoto ao Polygon. "Decidimos não fazer isso, mas nos esquecemos de tirar isso de Ryu. Ryu e Ken têm a mesma programação, exceto por isso."

BLANKA (BRASIL)
O brasileiro sofreu várias mudanças até chegar ao bizarro visual de pele verde e cabelos vermelhos. Em uma das versões preliminares publicadas no livro *Street Fighter II Complete File*, é possível ver que ele chegou a ser um africano criado por leões chamado Anabebe, cujo pescoço possuía uma argola de prisioneiro presa a uma corrente. Só depois Blanka ganhou a aparência monstruosa, com cabelo espetado, pelos no peito e nos braços e vastas costeletas, ficando mais parecido com o design final.

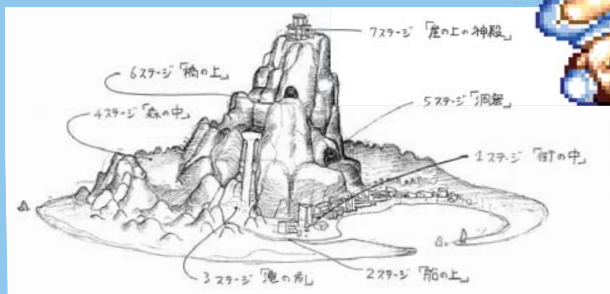
CHUN LI (CHINA)
"Anteriormente, não havia mulheres em jogos de luta. No caso da Chun Li, eu queria uma mulher no jogo", revela Akira Nishitani à GamePro #59. Yoshiki Okamoto teve a ideia de diminuir a barra de energia da personagem chinesa, como as mulheres não possuem a mesma força física dos homens. "Mas Nishitani não queria fazer assim. Nós dois tínhamos motivos legítimos, mas chegamos a um acordo de não deixar a energia dela menor", explica Okamoto ao site Polygon.

ZANGIEF (USSR)
Originalmente, ele se chamava Vodka Gorbovsky. "Era apenas um nome provisório, então não fiquei chateado ou qualquer coisa assim quando mudamos", conta Akira Nishitani ao Polygon. No livro *Street Fighter II Complete File*, Zangief aparece com o visual bastante similar ao final, mas com uma camisa regata e uma tatuagem de âncora no braço.

E. HONDA (JAPÃO)
Chamado provisoriamente de Sumo por conta do estilo de luta, o japonês protagonizou uma pequena polêmica quando o jogo chegou ao mercado doméstico. "Um fã alegava que por um nanosegundo o popular lutador E. Honda tinha o seu mawashi [cinto protetor de sumô] aberto, 'expondo-o' por um breve momento", lembra Laurie Thornton, gerente de PR da Capcom USA, ao Polygon. Evidentemente, a história nunca foi confirmada.

DHALSIM (ÍNDIA)
Por muito tempo, acreditou-se que a base para a criação de Dhalsim viesse do filme de artes marciais *O Mestre da Guilhotina Voadora* (1976), já que longa possui um personagem indiano capaz de estender o comprimento dos braços. Porém, Akira Nishitani afirmou ao site Polygon que nunca tinha ouvido falar do filme e que na verdade a inspiração de Dhalsim veio do mangá *JoJo's Bizarre Adventure*. Na arte conceitual do livro *Street Fighter II Complete File*, ele revela uma aparência baseada no deus hindu Ganesha, com braços múltiplos e cabeça de elefante – é a divindade que aparece no cenário de Dhalsim, que inclusive chegou a ser chamado simplesmente de Indo nos primórdios do projeto de produção.

GUILE (EUA)
Conforme revelado pelo *Street Fighter II Complete File*, o militar loiro de vasto topete de fato foi criado visando o público norte-americano. Mesmo não sendo o protagonista do jogo, isso ajudou Guile a ser o personagem principal do terrível filme de 1994.

A ideia inicial do jogo era que as lutas aconteceriam em uma ilha abandonada. Curiosamente, esse mapa data do final de 1988, mostrando que algo já havia sido planejado antes mesmo do lançamento de *Final Fight*, em 1989 (Reprodução/*Street Fighter II Complete File*)

Turnê mundial

Bastam poucos segundos de *Street Fighter II* para ver que se trata de um jogo especial. A cena de abertura do soco do lutador no oponente, acompanhada por uma multidão de pessoas até surgir um prédio com o logotipo, é um dos momentos mais clássicos da história dos videogames.

Inserida a ficha, o jogo dá a oportunidade de escolher entre oito guerreiros. É dada grande importância aos seus países de origem no mapa-múndi da tela de seleção de personagens. Em um piscar de olhos, o combatente escolhido pega um avião e viaja ao país do adversário para enfrentá-lo. Os ambientes são diversos, alguns em locais públicos com espectadores improváveis, outros até com elementos quebráveis, como caixas de madeira. As lutas acontecem em dois rounds – três, no caso de empate. Cada lutador dispõe de seis ataques básicos: soco fraco, médio e forte e chute fraco, médio e forte. Movendo o personagem na direção contrária do oponente faz ele se defender. A maior atração está em desferir golpes ou magias especiais com determinadas sequências ou combinações de botões. O adversário que levar muitos golpes em sequência pode ficar momentaneamente atordoado – como em um desenho animado, estrelas ou pássaros rodam na cabeça do combatente durante a privação de sentidos.

Ganhando a luta, há uma fala de provocação do vencedor para o derrotado, que aparece cheio de hematomas. Depois de derrotar os sete adversários, é necessário enfrentar os quatro chefes que não podem ser escolhidos. Respectivamente: Balrog, Vega, Sagat e o chefão final M. Bison. A cada três confrontos, há uma fase bônus: na primeira é preciso destruir um carro; na segunda, bater em barris que caem do teto; e, na última, quebrar uma pilha de tonéis pegando fogo. Se o jogador não perder um round nesse processo, ele é agraciado com os créditos que mostram fotos do time de produção da Capcom. A qualquer momento os embates podem ser interrompidos por um novo desafiante. Com mais uma ficha, o perdedor ganha uma chance, mas, do contrário, o ganhador continua enfrentando lutadores controlados pelo computador.

"Nós não fizemos nenhuma propaganda impressa [para o primeiro jogo]. Não foi preciso porque estávamos na capa de todas as revistas", afirma Scott Smith, gerente de produto da Capcom, ao Polygon. Isso pede ser observado em revistas de todo o mundo

Não dá para imaginar pessoas convivendo tranquilamente com uma anaconda

Ryu e Ken tinham tudo para ser personagens genéricos de quimono, mas o design garantiu a eles o status de ícones dos jogos de luta

Para mostrar o choque que Blanka provoca nos adversários, o jogo mostra os ossos do eletrocutado, como em um desenho animado

Dhalsim está irritado, cuspindo fogo, querendo saber o paradeiro dos dois elefantes que sumiram na adaptação do Super Nintendo

Trilha multicultural

Outro fator ajudou a tornar o jogo tão popular: sem medo de errar, a trilha sonora de *Street Fighter II* entrou para a história como uma das mais fantásticas de todos os tempos. É uma obra impecável da genial Yoko Shimomura, que depois se notabilizou na Squaresoft por trilhas de RPGs como *Super Mario RPG*, *Legend of Mana*, *Parasite Eve* e *Kingdom Hearts*. Ela compôs todas as músicas de *Street Fighter II*, com exceção do tema rock de Sagat e das vinhetas "VS." (início da luta) e "Here Comes a New Challenger" (entrada do segundo jogador) – os três criados por Isao Abe. Mais uma vez comprovando que tudo conspirava a favor na Capcom, Shimomura se tornou a responsável pela trilha simplesmente porque estava sem nenhuma tarefa. "Havia dois projetos que precisavam de compositores na época e aconteceu de eu escolher *Street Fighter II*", relembra ao Polygon. "A princípio, fiquei preocupada se conseguiria fazer o trabalho direito, já que era um jogo de luta e eu não tinha certeza se combinaria com meu estilo."

O processo de criação juntou ideias dela e de Akira Nishitani. "Eu olhei os cenários e as descrições dos personagens e notei que cada lutador possuía um ambiente único. Por causa disso, eu sugeri fazer um tema baseado na cultura e no histórico de cada país", explica. Essa característica pode ser notada de maneira mais evidente nos temas de Ryu e E. Honda, ambos com sons de percussão característicos da música tradicional japonesa. Remetendo à China, o tema da Chun Li se distingue dos dois com um instrumento que lembra uma flauta. Da mesma forma, o tema do Vega apresenta uma forte influência do flamenco, gênero musical típico da Espanha. Mas a intenção não era seguir todas as tradições culturais à risca, como é o tema místico de Dhalsim. "Eu não fiz música indiana de verdade, mas o que imaginei que seria uma música indiana. Quando sugeri que uma espécie de world music com tempero cômico poderia ser divertido, eles disseram tudo bem", comenta ao site da Red Bull Music Academy.

Criada com um chip de som FM YM2151 e o sistema ADPCM para os sons de bateria, a trilha teve certas peculiaridades. "Geralmente, os programadores não dizem nada sobre a trilha. Mas, no caso de *Street Fighter II*, eu compus uma música e fiquei pensando: 'talvez essa seja boa para o Guile ou Ken', mas eu não falava nada. Eu apenas compunha a música e deixava todo mundo ouvir. E então o programador que estava trabalhando no Guile [Motohide Eshiro] disse algo como: 'Eu gostei bastante dessa música, vou pegá-la para a minha fase'", conta ao Polygon. Em relação ao estupendo tema rock do Ken, fãs notaram uma semelhança com a canção "Mighty Wings" do filme *Top Gun* (1986). Ela confirmou ao Polygon que assistiu ao longa, porém a inspiração foi subconsciente. O trabalho final foi diferente de tudo o que foi feito na produtora. "Antes de *Street Fighter II*, as músicas dos jogos da Capcom tinham um tom pesado, frio. Mas eu fiz mais leves, mais animadas e deixei as faixas mais divertidas", revela.

Além de compositora, Yoko Shimomura foi designer de som. "Eu também fiz todos os efeitos sonoros e vozes. Os produtores eram exigentes sobre os sons de socos e chutes, então várias e várias vezes os sons foram rejeitados", afirma no documentário comemorativo *I Am Street Fighter*. "Eles queriam eco para a casa de banho; eles queriam berros de elefantes na fase do Dhalsim. Foi muito divertido pensar nisso tudo para os cenários."

Vega faz proveito da grade de sua arena para atacar o oponente do alto. Outra peculiaridade dele é a garra que pode se quebrar no meio da luta

OUTRAS ADAPTAÇÕES DE STREET FIGHTER II

1. Amiga (Creative Materials/US Gold, 1992): apesar dos sprites grandes e com cores próximas do arcade, a animação dos personagens é truculenta, e os fundos dos cenários são totalmente estáticos. Essa versão pode ser jogada com teclado e controles de um ou dois botões. A trilha, por sua vez, têm arranjos fracos e estão embaralhadas, de modo que elas não tocam nas respectivas fases para as quais foram imaginadas originalmente. Uma bagunça completa.

2. Atari ST (Creative Materials/US Gold, 1992): as adaptações do computador Atari ST costumam ficar parecidas com às de Amiga, mas os gráficos são muito inferiores, com cores lavadas e tonalidades estranhas em diversos cenários – a animação também é lenta a ponto de dar raiva. As músicas não soam nada bem e mais uma vez não correspondem aos cenários corretos.

[CANCELADO] Amstrad CPC (US Gold): a revista britânica Amstrad Action deu capa para essa adaptação na edição #95. “As pessoas responsáveis por programar *Street Fighter II* para CPC moram na França. Isso fez com que houvesse problemas de comunicação entre a equipe e o escritório inglês da US Gold”, revela o texto. “O próprio time de programação está a meio caminho do fim, talvez jogando totalmente no lixo a versão para CPC.” A Amstrad Action continuou prometendo o review do port até que na edição #100 o cancelamento foi confirmado.

3. Commodore 64 (Creative Materials/US Gold, 1992): os gráficos apresentam um resultado pior do que o ZX Spectrum. Os sprites ficaram pequenos e feiosos, com animação terrível – nem sequer há o efeito de rolagem no cenário. Apenas alguns temas tocam no jogo e em versões bem fraquinhas.

4. PC (Creative Materials/US Gold, 1992): o mesmo problema da trilha bagunçada dos outros computadores aparece nessa versão para DOS lançada na Europa e nos EUA em disquete e, depois, em CD. Os fundos não são animados como no Amiga, mas há mais cores e a animação é melhor.

5. ZX Spectrum (Tiertex/US Gold, 1992): as lutas exibem combatentes que variam de cor de acordo com os cenários: o cenário do Blanka é preto e verde, a fase do Guile é branca e azul e por aí vai. Não deixa de ser impressionante ouvir os temas de abertura e da seleção de personagens, mas não há músicas in-game, apenas efeitos irritantes.

6. Celular (Capcom, 2004 e 2006): não dá para esperar grande coisa nos controles de um jogo de luta para telefones móveis. Foi lançada em duas ocasiões pela Capcom.

Cartucho de ouro

Stret Fighter II saiu para SNES com exclusividade entre os consoles e foi, em um primeiro momento, um fortíssimo motivo para ter o aparelho da Nintendo em vez do concorrente Mega Drive quando foi lançado em junho de 1992 no Japão e meses depois nos EUA e na Europa.

O cartucho de 16 Mega garante alta qualidade, mas não uma reprodução exata. A abertura com os dois lutadores foi excluída, dando lugar à exibição do logo em um fundo preto. Das três fases bônus, apenas a do carro se manteve e uma nova foi adicionada, de destruir tijolos. Detalhes dos cenários se perderam, como os dois elefantes na fase do Dhalsim, e muitas falas do narrador foram cortadas. O chip de som assegura belas versões das músicas, com algumas exceções – o tema do Sagat ficou estridente. O cartucho foi lançado após o arcade de *Street Fighter II': Champion Edition* (mais sobre essa atualização adiante), que tem uma música nova nos créditos. Pois bem, o animado tema já está presente nessa edição para SNES. Outra novidade que a adaptação pega de *Champion Edition* são lutas com dois personagens iguais, o que é possível com um código. *Street Fighter II* do SNES vendeu 6,3 milhões de unidades, o que faz dele o título third-party mais vendido do console e o quinto do sistema. O port saiu no Virtual Console de Wii e Wii U.

Apenas M. Bison possui o resquício da animação de entrada dos personagens

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** PC Engine, Sharp X68000 e celular

Street Fighter II Champion Edition

Fã de *Street Fighter II*, James Goddard havia sido contratado pela Capcom americana como consultor. Ele tinha a tarefa de dar um retorno à equipe no Japão sobre o que as pessoas estavam achando do arcade no Ocidente. Goddard acreditava que seria muito interessante se o jogo também permitisse jogar com os quatro chefes e com dois personagens iguais. Inicialmente, a ideia não foi bem aceita pelos japoneses. "Isso aconteceu porque eles não estavam jogando uns contra os outros de maneira séria. Claro, eles tinham torneios, mas não era a cultura deles", explica Goddard ao Polygon.

Jeff Walker, vice-presidente do departamento de vendas e marketing da Capcom USA, pode comprovar isso em um evento: ele viu duas cosplayers da Chun Li competindo para ver quem escolhia a lutadora chinesa, quando uma delas simplesmente saiu para jogar outro jogo. Walker então falou pessoalmente com o chefão da Capcom, Kenzo Tsujimoto, para convencê-lo a lançar uma versão revisada com o subtítulo "*Championship Edition*". Tsujimoto aceitou, com a condição de que os distribuidores garantissem que eles comprariam pelo menos mil cópias para cobrir os custos de desenvolvimento. Em apenas um encontro de sua rede de contatos, Walker conseguiu cinco mil.

Quando a Capcom deu o sinal verde, Akira Nishitani já tinha algum trabalho adiantado. "Na época, era raro ter um jogo que fosse uma atualização. Depois do lançamento de *Street Fighter II*, eu na verdade continuei refinando o jogo, mesmo que achasse que nós não faríamos nada com ele. Eu continuei fazendo porque eu simplesmente queria. Eu tive

GRAND MASTERS

SAGAT (TAILÂNDIA)
O gigantesco tailandês lutador de muay thai era o chefão do primeiro *Street Fighter* e já na ocasião ele usava um tapa-olho. Na continuação, além de receber um visual mais marcante e ganhar um tom sarcástico, Sagat possui uma imensa cicatriz que percarre o seu dorso, como lembrança da derrota para Ryu na primeira edição do torneio mundial de lutadores.

VEGA (ESPANHA)
Conhecido por Balrog no Japão, Vega seria, de acordo com o livro *Street Fighter II Complete File*, um Cavaleiro Templário armado com uma espada, mas a Capcom tinha medo de provocar polêmica no Ocidente, que é mais sensível a questões religiosas. Em outra arte conceitual ele aparece mais musculoso, em uma mistura de ninja e matador. Só depois que Vega ficou esguio e ganhou a garra no punho.

M. BISON (TAILÂNDIA)
O vilão do jogo tinha como nome provisório Washizaki, confirmando que ele foi baseado em um personagem bastante parecido do mangá *Riki-Oh*. É chamado de Vega na versão japonesa.

BALROG (EUA)
A paródia de Mike Tyson é o pivô dessa bagunça de nomes, já que no Japão ele é o M. Bison. Os executivos da Capcom americana ficaram com receio de serem processados pelo boxeador, então os nomes foram embaralhados – eles não achavam que Vega combinava com o vilão. "Todos os nomes dos gráficos já tinham sido feitos, então não havia como criar um gráfico só para substituí-lo", diz Tom Shiraiwa, tradutor da Capcom japonesa, ao site Polygon. "Fiquei relutante em tomar essa decisão, mas ser processado é um problema muito maior."

Zangief e Guile não têm uma rivalidade direta na história, mas fica clara a influência da bipolaridade da Guerra Fria na criação dos personagens

ADAPTAÇÕES DE STREET FIGHTER II': CE

1. PC Engine (Capcom/ NEC Avenue, 1993): lançada apenas no Japão em junho de 1993, a conversão da própria Capcom para o console da NEC é honestíssima. No controle convencional do PC Engine, os ataques são desferidos com os botões Run, II e I – no controle do NES, seriam os botões equivalentes ao Start, B e A. Em um esquema um tanto confuso, o Select alterna entre socos e chutes – a adaptação motivou o lançamento do controle NEC Avenue Pad 6, com seis botões. De toda forma, o HuCard de 20 Megabit garante uma experiência audiovisual muito próxima ao arcade, com animação fluida e sprites grandes, apesar de não ter a sequência de abertura. Há até a fase bônus dos barris e algumas falas do narrador que estavam ausentes no port do *Street Fighter II* original para SNES. A trilha musical fica um pouco atrás, mas é digna. Como reconhecimento da competência da versão, o jogo saiu no Virtual Console do Wii, dessa vez não só no Japão, mas também nos Estados Unidos e na Europa.

2. Sharp X68000 (Capcom, 1993): com um port de altíssima qualidade lançado exclusivamente no Japão, o computador da Sharp garante a experiência de ter um arcade em casa. O único problema seriam os controles, certo? Para solucionar isso, a Capcom incluiu no pacote do jogo um adaptador que permite usar no X68000 o controle arcade Capcom Power Stick Fighter, seja o modelo do SNES ou do Mega Drive.

3. Celular (Capcom, 2007): por que não lançar a *Champion Edition* de uma vez? Tão dispensável quanto às versões anteriores, apesar de os gráficos não decepcionarem de novo.

Para não desequilibrar demais as lutas, os chefes não são poderosos como antes

a ideia de adicionar os quatro chefes ao jogo, mas mantive inicialmente em segredo", afirma Nishitani ao Polygon.

Com mais uma garantia de sucesso, o arcade *Street Fighter II': Champion Edition* foi lançado em março de 1992. Além das aguardadas novidades, a atualização aprimora os combates, com aumento da velocidade e maior equilíbrio entre os personagens. Os cenários também têm mudanças de cores: o céu da fase de Ryu, que tinha um tom alaranjado, foi trocado para azul, simulando a noite, ao passo que o céu do estágio do Guile, antes um dia aberto, mudou para o entardecer. Todos os retratos dos lutadores foram retocados e dá para notar a diferença especialmente em Ryu, Zangief e Guile. A camisa da Chun Li, que estranhamente era laranja no retrato do jogo original, passou a ser azul, a cor correta de seu uniforme durante as lutas.

Os quatro "Grand Masters" contam com um desfecho quase igual, variando apenas a mensagem em texto e a posição da cabeça em que cada chefe aparece na tela.

Para o encerramento dos chefes, a compositora Yoko Shimomura criou uma marcha e, como dito anteriormente na adaptação da primeira versão do jogo lançada para Super Nintendo, os créditos agora apresentam uma animada música inédita – no arcade original de *Street Fighter II* era reprisado o mesmo tema da tela de continue.

É raro, mas não impossível de acontecer um nocaute duplo

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** SNES, Mega Drive, CPS Changer, Wii (Virtual Console), Wii U (Virtual Console) e Xbox 360 (Xbox Live Arcade)

Street Fighter II' Hyper Fighting

Naquela altura do campeonato, todo mundo queria aproveitar a febre de *Street Fighter II* – incluindo os piratas. "A versão *Rainbow Edition* tinha saído, a atualização taiwanesa da ROM com os hadoukens e o spinning bird kick funcionando no ar – tudo completamente quebrado. Super-rápido, superquebrado", fala James Goddard sobre o fliperama que se popularizou no Brasil como "*Street Fighter* de rodoviária". Depois, Goddard voltou a jogar a *Champion Edition*. "O jogo parecia que estava acontecendo debaixo d'água. Era muito lento", diz. "A verdadeira ameaça da *Rainbow Edition* não era todos os hadoukens no ar e a maluquice. A ameaça é que a velocidade é viciante e muda tudo." Ele sugeriu que a Capcom fizesse uma atualização mais veloz da ROM. Os japoneses não gostaram da ideia de início, mas acabaram aceitando.

Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting foi lançado em dezembro de 1992 com maior rapidez e precisão dos controles. Os lutadores têm novas cores, que substituíram as tonalidades alternativas da *Champion Edition*. Os oito guerreiros originais, menos Guile, têm novos golpes, como o kikouken da Chun Li e o teletransporte de Dhalsim.

COLETÂNEAS A RODO

A primeira compilação com o clássico foi a *Street Fighter Collection*. Lançada em 1997 para PlayStation e Saturn, possui *Super*, *Super Turbo* e ainda *Alpha 2 Gold*. Com o jogo original, *Champion Edition* e *Hyper Fighting*, a *Street Fighter Collection 2* saiu no ano seguinte para os mesmos consoles – a edição de Saturn foi vendida apenas no Japão. Essas versões contêm extras como galerias e reapareceram nas coletâneas *Capcom Classics Collection Reloaded* para PSP e *Capcom Classics Collection Vol. 1* para Xbox e PlayStation 2. Os dois consoles tiveram ainda a *Capcom Classics Collection Vol. 2*, com o *Super Turbo*. Em 2003, foi lançado para PC *Capcom Arcade Hits Volume 1*, que inclui *Street Fighter II* e *Champion Edition*.

O CPS Changer é um console da Capcom baseado na placa CPS-1 que possui porta para controles do SNES e usa cartuchos específicos. *Hyper Fighting* teve uma versão idêntica para o sistema, mas com pause e menu de opções

Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting para Super Nintendo

Com um cartucho de 20 Mega – que na contracapa a Capcom diz ser o maior até então –, *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting* foi lançado para SNES em julho no Japão e resto do mundo em agosto de 1993. Uma novidade é que esse "resto" incluía o Brasil. Nesse mesmo mês, a Playtronic iniciou suas operações como representante oficial da Nintendo no País e vendeu o jogo como parte da leva inicial de lançamentos.

Basicamente, o modo Normal é o *Champion Edition* e o Turbo é o *Hyper Fighting*. A velocidade é ajustável e, por meio de

NOW GENESIS PLAYERS CAN KICK SOME REAL

SE VOCÊ TEM MEGA DRIVE, YOU WIN.

Chegou Street Fighter II Special Champion Edition para Mega Drive. Ryu, Blanka, Ken & Cia. estavam tão ansiosos quanto você para esta luta. Os 12 maiores lutadores dos arcades se prepararam tanto que vão chegar no seu Mega Drive maiores, mais rápidos e mais reais do que nunca. E mais perigosos também: são 10 hyper-golpes novos em 24 (3 x 8! 6 x 4!) Mega de pura pancadaria.
Pela primeira vez na história do Street Fighter você vai poder enfrentar todos os 4 poderosos Chefes de Fase, ajustar a velocidade na tela de apresentação, fazer disputas entre o mesmo lutador e formar gangs para disputar um torneio.
Leve um Street Fighter II, ou entre nessa briga com o novo Mega Drive III que já vem com Street Fighter II incluído. Senão, HÁ HÁ HÁ, you lose!

BEM-VINDO À PRÓXIMA FASE

STREET FIGHTER II' SPECIAL CHAMPION EDITION

SEGA

TEC TOY

Em 2006, *Street Fighter II: Hyper Fighting* foi lançado para download na Xbox Live Arcade do Xbox 360 com a novidade do modo online

O lançamento de *Special Champion Edition* para Mega Drive foi um momento marcante da geração 16-bit. A Sega investiu pesado na publicidade e a Tectoy fez o mesmo no Brasil

códigos, é possível deixar as lutas com uma rapidez maior. A abertura permanece de fora, mas foi adicionada a fase bônus dos barris (a dos tijolos continua) e as muitas falas ausentes da adaptação do jogo original foram inclusas. Novamente o jogo foi um sucesso, acumulando 4,1 milhões de cópias – é o segundo jogo third-party mais vendido do SNES e o nono do sistema. O port foi relançado no Virtual Console de Wii e Wii U.

O segundo cartucho de *Street Fighter II* para SNES também foi um sucesso de vendas

Para sorte dos donos do Mega Drive, a própria Capcom fez o port para o console

Street Fighter II': Special Champion Edition para Mega Drive

A Sega encontrava uma brecha para ter os jogos da Capcom no Mega Drive, reprogramando adaptações de arcades como *Ghouls 'n Ghosts* e *Strider*. No caso de *Street Fighter II*, o fato de a própria Capcom lançar um jogo para Mega Drive era um acontecimento e tanto. Inicialmente, o port seria terceirizado. "Eu vi a ROM e basicamente disse: 'Isso é terrível. Jogue fora tudo isso'", afirma Akira Nishitani ao Polygon, sem citar nomes. "Depois que recusamos a versão terceirizada, acabamos fazendo internamente. E a Capcom deixou que a equipe usasse 24 Mega, sendo que normalmente usaríamos apenas 16."

O cartucho foi lançado no Japão em setembro e nos EUA e na Europa em outubro de 1993 – a Tectoy lançou o jogo no Brasil com manual e caixa em português. Para compensar a demora, o port, que originalmente seria uma adaptação de *Champion Edition*, também incorpora as novidades de *Hyper Fighting*: basta escolher se o jogador quer jogar o modo Champion ou Hyper. Nesse segundo, a velocidade das lutas pode ser ajustada no próprio menu, sem um código. Essa versão introduz o modo Group Battle, um torneio para dois jogadores se enfrentarem com equipes de seis lutadores. As fases bônus são aquelas mesmas: carro, tijolos e barris. Diferentemente do SNES, a cena de abertura está representada – na edição ocidental, o lutador negro foi trocado por um loiro. O jogo foi o principal motivo para o lançamento do controle de seis botões do Mega Drive, mas é possível utilizar o controle convencional de três botões: o Start alterna entre os socos e chutes, o que não é muito prático.

Apesar da paleta de cores limitada, os gráficos são ótimos. Com os samples de bateria do Mega, as músicas ficaram densas, ganhando uma sonoridade potente. Em contrapartida, as vozes digitalizadas soam estranhas, roucas. *Street Fighter II': Special Champion Edition* vendeu 1,66 milhão de cópias e também está no catálogo do Virtual Console do Wii.

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** SNES, Mega Drive, X68000, FM Towns, PC, Amiga, BlackBerry, Wii (Virtual Console) e Wii U (Virtual Console)

Dependendo de qual botão o jogador usar para escolher o personagem na tela de seleção, ele terá uma cor diferente

Super Street Fighter II

Para estrear a nova placa CPS-2, a Capcom preparou uma nova atualização de seu maior sucesso até então, mas dessa vez as novidades foram muito maiores. Lançado em setembro de 1993, o arcade *Super Street Fighter II: The New Challengers* resgata a velocidade dos confrontos para o padrão da *Champion Edition* e traz, como o nome sugere, lutadores inéditos – quatro no total.

Com o mesmo carisma dos combatentes originais, a esbelta Cammy, o sorridente Dee Jay, o brutamontes T. Hawk e o compenetrado Fei Long se unem ao elenco, cada qual com belos cenários cheios de detalhes ou belas paisagens. Os personagens já existentes ganharam animações e retratos refeitos, além de novos golpes, como o fire hadouken de Ryu e o fire shoryuken de Ken. Outra novidade é o marcador de ações na tela, que informa a pontuação e o número de hits de combos, entre outras coisas.

A abertura do prédio foi substituída por uma sequência nova em que Ryu aparece desferindo um hadouken na direção da tela ao som de uma música não tão impactante quanto a anterior. A Chun Li ainda ganhou dois encerramentos que variam de acordo com uma escolha feita no final do jogo e os quatro "Grand Masters" agora também têm desfechos próprios.

O barco capenga do cenário de Ken foi substituído por um iate na versão *Super*

NEW CHALLENGERS

T. HAWK (MÉXICO)
"Seu design original era muito mais de um índio nativo americano", diz Tom Shiraiwa ao Polygon. "Mas tivemos uma queixa dos EUA de que isso era uma questão delicada e o uniforme típico de um índio americano poderia ofender algumas pessoas. Então [a Capcom japonesa] fez mudanças drásticas."

FEI LONG (HONG KONG)
A ideia inicial da Capcom era que o lutador inspirado em Bruce Lee tivesse um irmão com o mesmo repertório de golpes. Porém, conforme revelou à reportagem do site GameSpy em 2009, James Goddard acreditava que seria confuso ter duas duplas de lutadores semelhantes – Ryu e Ken já bastavam.

DEE JAY (JAMAICA)
Para a vaga deixada pelo irmão de Fei Long, a Capcom pediu sugestões a Goddard. "Eu tinha acabado de ver o filme *King of the Kickboxers* com Billy Blanks e pensei que um lutador negro arrasador seria incrível", diz ao GameSpy. "Desenhei um esboço e mandei a eles. Acredito que [Akira Yasuda] gostou da ideia."

CAMMY (REINO UNIDO)
A segunda lutadora do elenco de *Street Fighter II* pode ser considerada a maior estrela dos quatro novos desafiantes e se tornou a queridinha dos fãs. Prova disso é que a abertura de *Super Turbo* dá um grande destaque à loira britânica.

OUTRAS ADAPTAÇÕES DE SUPER STREET FIGHTER II

1. Sharp X68000 (Capcom, 1994): o computador da Sharp também tira de letra o arcade da CPS-2. Salvo uma diferença ou outra nos gráficos, é mais uma adaptação praticamente perfeita, incluindo a excelente trilha MIDI. Assim como a versão anterior para X68000, o jogo vem com adaptador para controle estilo arcade. Saiu apenas no Japão.

2. FM Towns (Capcom, 1994): tirando a perda do efeito de paralaxe nos cenários, é uma adaptação suprema. O elemento que mais impressiona é a trilha sonora arranjada, com versões fantásticas – a qualidade é ainda superior à da CPS-2. Curiosamente, essa versão tem até um editor de cores dos personagens. Foi lançada só no Japão e também incluía adaptador para o controle estilo arcade.

3. Amiga (Freestyle/US Gold, 1995): a paleta de cores é limitada, detalhes do cenário se perderam e os sprites são menores. Porém, comparada com a adaptação do jogo original para Amiga, a animação é mais rápida e as músicas, apesar de fracas, tocam nos cenários corretos.

4. PC (Capcom, 1996): é uma adaptação da edição do SNES, não do arcade, mas a trilha é um MIDI de quinta categoria. Além da edição normal, foi vendida no bundle "Bonus Pack" com um controle de seis botões. Fato bizarro: esse port saiu depois da versão para PC de *Super Turbo*.

5. BlackBerry (Capcom, 2009): também possui o velho problema dos controles dos telefones móveis, mas o que mais chama a atenção é o formato vertical da tela, que exigiu adaptações totalmente grotescas nos cenários. Apesar disso, essa versão tem os 16 personagens.

Para todas essas situações, há composições inéditas da dupla Isao Abe e Syun Nishigaki, já que a Yoko Shimomura havia se mudado para a Squaresoft. Isao Abe criou o tema latino do Dee Jay e a faixa do T. Hawk, que pega inspiração em filmes de faroeste. Nishigaki, por sua vez, compôs a ótima música de Fei Long e o cativante tema da Cammy. As músicas conhecidas ganharam uma cara nova com a tecnologia QSound, que simula um efeito tridimensional ao distribuir o som em dois canais. Aproveitando-se dos timbres convincentes da CPS-2, as faixas trazem mudanças – por exemplo, o tema do Guile ganhou uma linha de baixo mais elaborada. Isso não torna necessariamente as músicas melhores, mas diferentes. Seja por preferência pessoal ou nostalgia, a trilha da CPS-1 ainda tem um charme insuperável. As vozes digitalizadas dos golpes e do narrador também são novas, apresentando maior qualidade e nitidez.

Fases novas como a de T. Hawk fazem uso dos gráficos mais avançados da placa CPS-2

Super Nintendo versus Mega Drive

Super Street Fighter II foi lançado em meados de 1994 para SNES e Mega Drive, enfim compartilhando um jogo com o mesmo nome. Ambas as versões também saíram no Brasil graças à Playtronic e à Tectoy. Os jogos são basicamente similares, com os modos Group, Challenge e Tournament.

Para trazer a qualidade da CPS-2 aos sistemas domésticos, foi preciso romper barreiras. De acordo com a contracapa de *Super Street Fighter II*, o cartucho do jogo é o primeiro de 32 Mega do SNES. Já no console da Sega foi necessário um cartucho de 40 Mega, o maior do sistema 16-bit. Se no Mega Drive os cenários e personagens têm tons mais vibrantes, o Super Nintendo conta com uma paleta de cores mais ampla. Na medida do possível, o chip do SNES consegue reproduzir as novas versões das músicas com um ótimo resultado, mas no Mega Drive... as faixas ficaram simplesmente pífias e irritantes – a trilha de *Special Champion Edition* é muito melhor. Mais uma vez, as duas adaptações foram lançadas no Virtual Console do Wii, porém apenas o jogo do SNES está à venda no Wii U.

Dee Jay foi criado a partir de ideias do consultor James Goddard

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** 3DO, PC, Amiga, Amiga CD32 e Dreamcast

A fim de atender a vontade dos jogadores que queriam jogar *Super Street Fighter II* com maior velocidade, a Capcom lançou em fevereiro de 1994 aquela que seria a última atualização do arcade nos anos 90.

Super Street Fighter II Turbo não é simplesmente um jogo mais rápido que o seu predecessor. A grande novidade é a introdução do Super Combo, golpe especial que causa vários hits no inimigo e pode ser desferido ao encher a barra na parte inferior da tela. Nessa hora, o cenário dá lugar a um fundo brilhante e vermelho. Como novidade, há os combos aéreos e mais golpes inéditos. As fases bônus foram removidas.

A abertura do jogo com Ryu soltando o hadouken é similar à versão anterior, mas com aparições da Chun Li e Cammy. Alternando com a imagem de Ryu, também é possível ver de costas o Akuma, que faz sua estreia na série. Chegando até o M. Bison sob certas condições, como atingir uma pontuação para entrar no high score, Akuma invade a arena, ataca o vilão e inicia a luta. Usando um código, é possível jogar com ele. A respeito da trilha, há uma sutil diferença em relação ao *Super*: a música da seleção de personagens foi trocada pelo antigo tema de abertura da cena do prédio, agora em versão CPS-2.

O Super Combo seria aproveitado na vertente *Alpha*

AS ADAPTAÇÕES DE SUPER STREET FIGHTER II TURBO

1. 3DO (Capcom, 1994): salvo alguns cortes nas animações, os gráficos apresentam excelente qualidade e um curto tempo de carregamento. No entanto, o jogo não conta com o código para usar as cores originais dos personagens. Para a trilha sonora, a Capcom teve a boa ideia de resgatar as belas músicas da edição de *Super* para FM Towns. Dá para jogar com o controle convencional do 3DO, mas não é o ideal: dois dos ataques são feitos pelos botões de ombro e o outro é feito no botão Stop (seria o equivalente do Select). A própria Panasonic, uma das fabricantes do 3DO, chegou a lançar um controle estilo arcade para jogar o *Super Turbo* adequadamente.

2. PC (Eurocom/Gametek, 1995): não tem os cortes da versão do 3DO e há o código para usar as cores originais dos personagens. Foi lançada em disquete e CD. A única diferença entre elas é a trilha: no disquete, as músicas em formato MIDI são decentes, mas na outra as faixas têm releituras diferentes do port para 3DO. Com sons de baixo slap e guitarra distorcida, os arranjos são simplesmente estonteantes.

4. Amiga (Human Soft/ Gametek, 1996): ainda que essa versão de 11 disquetes pareça bonita, as animações sofreram vários cortes, prejudicando os controles. Não possui músicas in-game.

4. Amiga CD32 (Human Soft/ Gametek, 1996): têm os mesmos problemas de animação da versão para Amiga e o tempo de carregamento é bastante demorado. Ao menos a trilha é a mesma do port em CD para PC.

5.Dreamcast (Capcom, 2000): conhecida por *Super Street Fighter II X for Matching Service*, essa versão é perfeita e possui modo online. Foi lançada só no Japão por meio do serviço de entrega em domicílio Dreamcast Direct.

Cada personagem comemora a vitória de uma forma, seja rindo, fazendo cara de malvado ou simplesmente se exibindo

VERSÕES ALTERNATIVAS DE STREET FIGHTER II

Street Fighter II – Game Boy (Sun L/Capcom, 1995)
Com controle competente e boa animação, essa adaptação tem os retratos e cenários da versão *Super*. Há nove lutadores: Ryu, Ken, Blanka, Guile, Zangief, Chun Li, Sagat, o boxeador Balrog e o vilão M. Bison. Portanto, nada de Dhalsim, E. Honda e o espanhol Vega. Coroando esse trabalho, as músicas ficaram muito honestas para um console portátil.

Street Fighter II' – Master System (Tectoy, 1997)
Exclusividade brasileira, essa edição foi lançada em um cartucho de 8 Mega. Há oito lutadores controláveis: Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Blanka, Sagat, o boxeador Balrog e o vilão M. Bison. Os elementos mais grandiosos dos cenários foram excluídos, como o navio na fase do Ken. Se a adaptação das músicas e o tamanho dos sprites são aceitáveis para o console, os controles são simplesmente terríveis.

Super Street Fighter II Turbo Revival – Game Boy Advance (Capcom, 2001)
Todos os retratos são novos, embora os sprites sejam baseados na adaptação para SNES de *Super*. A fase da Chun Li vem de *Street Fighter Alpha 2*, do boxeador Balrog de *Street Fighter Alpha 3*, ao passo que os estágios do Ryu, Ken, Zangief, Guile e a do vilão M. Bison são inéditos. Os Super Combos também estão presentes, com um efeito diferente do arcade. *Turbo Revival* saiu no Virtual Console do Wii U.

Super Street Fighter II Turbo HD Remix – PlayStation 3 (PSN) e Xbox 360 (XBLA) (Backbone Entertainment/Capcom, 2008)
O remake em alta definição com modo online apresenta gráficos resenhados, mas sem o mesmo charme dos sprites originais. A trilha musical é da comunidade do site OverClocked ReMix, e diversas releituras são dispensáveis. Em 2012, o jogo ganhou uma versão física na coletânea *Capcom Digital Collection*, apenas para Xbox 360.

Hyper Street Fighter II - PlayStation 2, arcade e Xbox (Capcom, 2003)
Como parte da comemoração dos 15 anos da série, a Capcom lançou esse "cinco em um". Os lutadores estão disponíveis em cada uma das atualizações: Normal, Champ, Turbo, Super e Super T. O melhor é que as lutas podem ser feitas com personagens de diferentes versões. O jogo dá a opção de escolher as trilhas nas variações CPS-1, CPS-2 e Arrange (similar aos ports de FM Towns de *Super* e 3DO de *Super Turbo*). Os novos temas criados na era CPS-2, como as músicas da Cammy e do Dee Jay, também foram adaptados para a qualidade da CPS-1. *Hyper Street Fighter II* foi lançado para PlayStation 2 na Europa e no Japão – o arcade surgiu depois. Nos EUA, o jogo saiu na coletânea *Street Fighter Anniversary Collection*, que inclui *Street Fighter III 3rd Strike*. A compilação aportou no Xbox na Europa, EUA e Japão com o modo online na Xbox Live.

DEZ CENÁRIOS MEMORÁVEIS DOS JOGOS DE LUTA

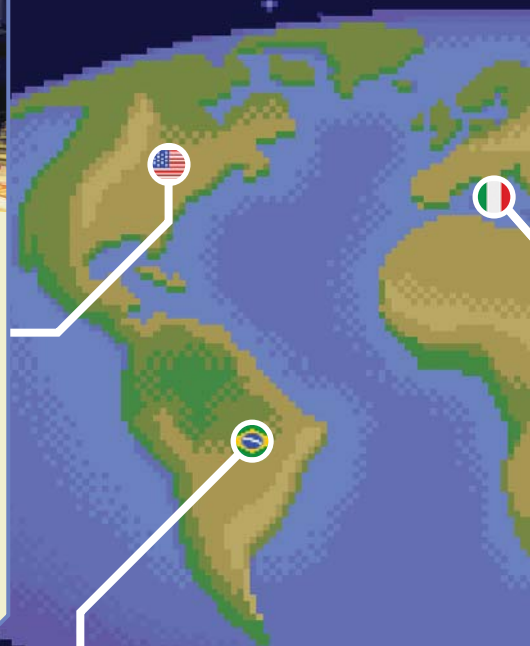
Guile Stage

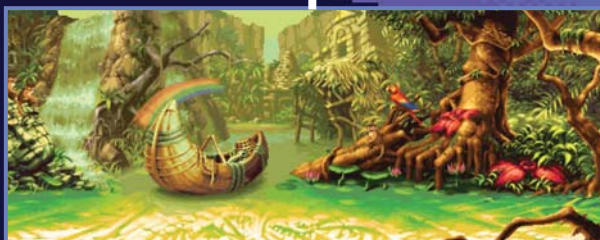
(Street Fighter II)

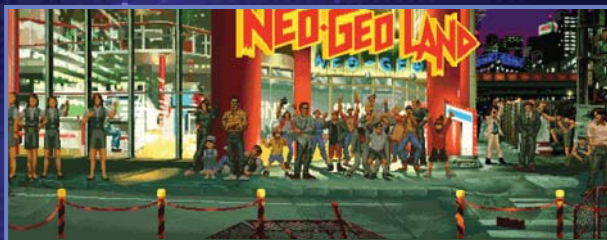
Mais clássico, impossível: desde a música épica – que, segundo um meme da internet, combina com tudo que se pode imaginar – até o belo caça. Além disso, duas caixas de madeira ficam em cada ponta pela pura diversão de jogar o adversário nelas e quebrá-las em pedaços. Todos os cenários de *Street Fighter II* são icônicos, mas o conjunto da obra do hangar de Guile faz ele se destacar em meio à competição de localidade mais clássica da série.

Night Cooking

(Marvel Super Heroes vs. Street Fighter)

No melhor estilo MasterChef, a arena é situada em um estúdio de TV onde é gravado o programa de cozinha Night Cooking. A grande atração do cenário são os pequenos easter eggs. Peter Parker é visto com sua câmera acompanhando de perto o embate, enquanto uma senhora muito parecida com a Tia May está na plateia. Quando o Homem-Aranha é um dos lutadores escolhidos, o resmungão JJ Jameson é quem fica esbravejando ao fundo.

Living Forest (Mortal Kombat II)

O segundo episódio da sangrenta franquia deu uma amenizada no tom sombrio que tomava conta do primeiro jogo da Midway. Os patéticos Friendships foram introduzidos, além do cômico grito de “Toasty!”. No entanto, o cenário da floresta trata de lembrar do terror de *Mortal Kombat II*. Árvores “vivas” urram, enquanto os combatentes se estapeiam e homens aparecem presos no tenebroso matagal. Mas o pior mesmo é tomar um susto com os gritos após cada round terminar e a música parar.

Brazil (Darkstalkers)

A série de luta estrelada pelos personagens do folclore internacional foi a primeira criada pela Capcom após o sucesso de *Street Fighter II*. *Darkstalkers* é diferente em tudo: mais rápido, mais bonito, mais complexo... Outro avanço em relação à concorrência são os cenários. O do Brasil é uma obra-prima. Cada pixel do local forma uma linda pintura – ainda que estereotipada – do nosso País. O título estabeleceu novos padrões para os ambientes dos jogos do gênero com sua direção de arte inspirada.

Neo Geo Land (The King of Fighters '95)

Quando a SNK ainda era uma empresa grande no ramo de videogames, em 1994 ela criou o parque temático Neo Geo Land. Além de máquinas de arcade, o local possuía pistas de boliche, área de alimentação, espaço para karaokê e outras atrações. Fechado em 2004, o parque foi eternizado em um fantástico cenário de *The King of Fighters '95*.

Amano Stage (The Last Blade)

Em *The Last Blade*, a SNK mostrou por que era mestre em criar lindos cenários em 2D. Nos dois jogos da série, os fundos podem muito bem ser emoldurados e pendurados em qualquer exposição por aí. O cenário do personagem Amano é apenas um exemplo, apresentando casas do Japão Feudal em meio a cerejeiras e um belo luar.

Northern Country (Samurai Shodown II)

O estágio da ninja Nakoruru foi introduzido em *Samurai Shodown II* e mostra lobos, cervos e esquilos em um belíssimo bosque bidimensional. A personagem Rimururu aparece no colo de um urso. A irmã de Nakoruru também seria controlável no título, mas foi removida e introduzida no terceiro jogo, no qual o cenário foi repaginado e passou a ficar debaixo de muita neve.

Shang Tsung's Courtyard (Mortal Kombat)

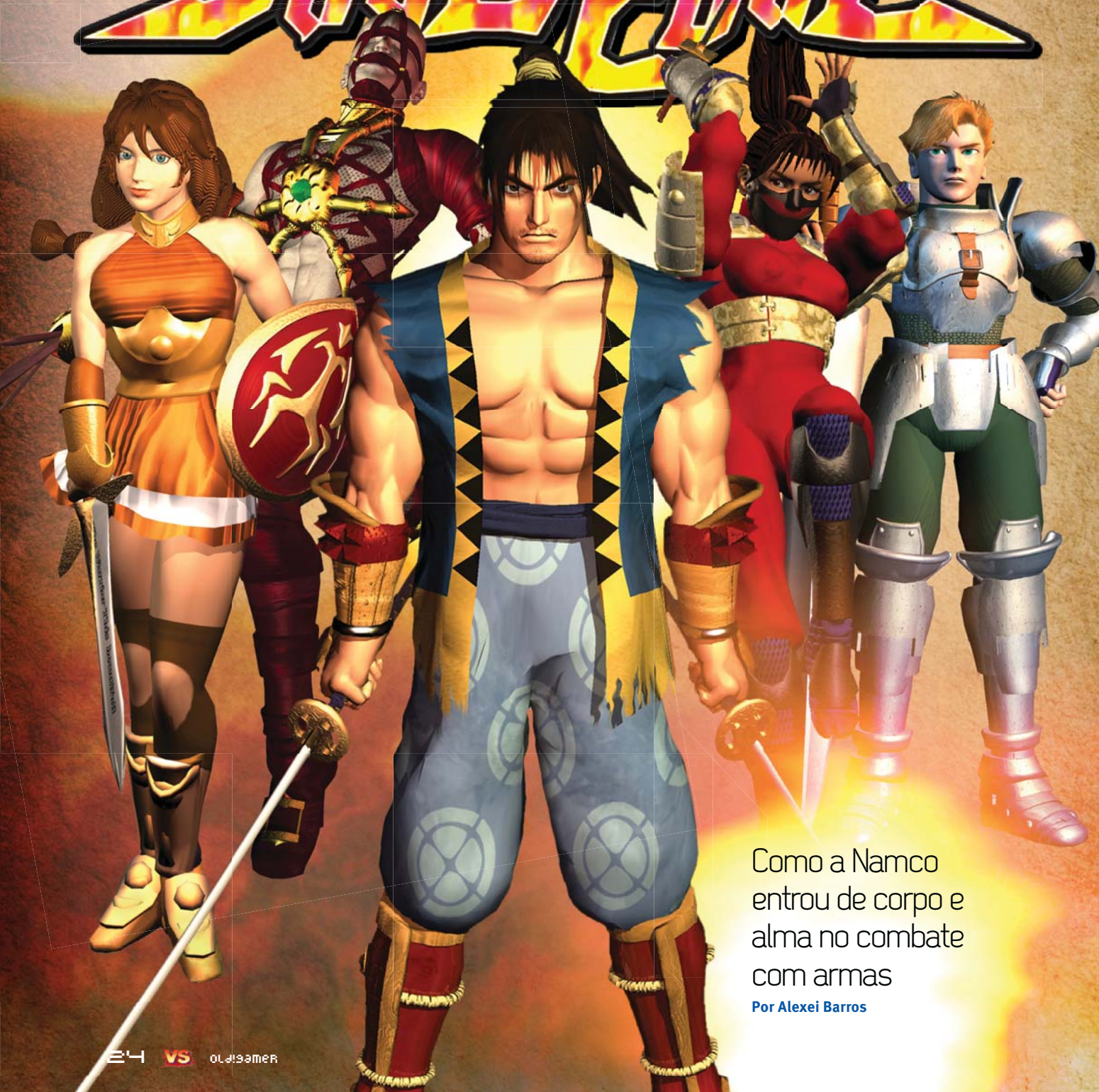
Não é apenas uma ou duas pessoas, mas uma plateia completa com vários monges e o próprio Shang Tsung sentado no trono. Inspirada no filme *Operação Dragão* (1973) de Bruce Lee, é uma das arenas mais icônicas do primeiro *Mortal Kombat*. Ao final de cada round, os espectadores aplaudem efusivamente o vencedor, mesmo que o derrotado fosse vítima de um Fatality.

Italy (Fatal Fury 2)

O cenário da Itália em *Fatal Fury 2* exibe um passeio de barco no rio Arno, próximo à lendária Torre de Pisa. A versão do arcade apresenta uma vista para o monumento, o que é impossível na vida real. Já a adaptação capada para SNES feita pela Takara, apesar de pior, corrige a representação situando casas que bloqueiam a visão.

Zato-1 Stage (Guilty Gear)

Um jogo que começa as lutas com "Heaven or Hell" deve ter cenários equivalentes às suas nuances bizarras. No estágio de Zato-1, os cadáveres combinados com os símbolos satânicos representam uma paisagem nada convidativa que faz o jogador perguntar se o cenário não se situa nas últimas fases infernais do primeiro *Doom*.

- **Ano:** 1996
- **Publicação:** Namco
- **Desenvolvimento:** Project Soul
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versão:** PlayStation

Como a Namco entrou de corpo e alma no combate com armas

Por Alexei Barros

A abertura de *Soul Edge* é um dos momentos mais emblemáticos dos primeiros anos da geração 32-bit. As belas cenas em computação gráfica acompanhadas por um poderoso tema J-Rock com toques de música tradicional japonesa deixavam qualquer jogador embasbacado no final dos anos 90. Era em situações como essa que a escolha do CD como mídia se justificava: nem o arcade que originou a adaptação para PlayStation tinha uma apresentação tão incrível. Com um variado elenco de personagens poligonais, o conto de almas e espadas da Namco se destacou pelo capricho na primeira geração de jogos de luta 3D, iniciando uma das séries mais conceituadas da empresa.

Mestres das armas

Poucos anos após a explosão dos jogos de luta provocada por *Street Fighter II*, as produtoras buscavam outras maneiras de embarcar nas pelejas mano a mano além dos sprites desenhados. A Midway popularizou o uso dos gráficos digitalizados no gênero com *Mortal Kombat*, ao passo que a Sega explorou os polígonos com *Virtua Fighter*. A Namco, rival da Sega nos arcades, entrou nessa onda com *Tekken*. Diante desse cenário, o que justificava para a Namco produzir outro jogo de luta poligonal?

"Nossa primeira ideia era fazer um jogo na linha de *Tekken*, mas também queríamos criar um jogo bastante diferente. Há diversos jogos de luta que usam armas, mas não muitos em 3D. Pensamos que o jogo poderia ser diferente se incluíssemos armas", explica Masuya Oishi, produtor de *Soul Edge*, à revista inglesa Edge #32. Já existiam jogos bidimensionais com lutadores armados, como *Samurai Shodown*, da SNK. *Weaponlord*, desenvolvido pelo estúdio americano Visual Concepts e publicado pela própria Namco para SNES e Mega Drive, é outro jogo com essa característica.

A bem da verdade, havia um jogo 3D no PlayStation estrelado por personagens poligonais se digladiando com armas: *Battle Arena Toshinden*, da Tamsoft. De que maneira *Soul Edge* se distingue de *Toshinden*? "Como você pode ver, a qualidade de *Soul Edge* é muito melhor!", responde Oishi, sem querer fazer média com o concorrente. "Nossos personagens usam armas muito diferentes que as de *Toshinden* e utilizamos técnicas complexas de programação para que as armas parecessem reais.

O lutador corre muito mais risco ao ficar próximo da beirada da arena

A vegetação deste cenário é o que havia de melhor na época

Se considerarmos o conteúdo do jogo, o impacto da arma no lutador ou entre duas armas é muito diferente, por exemplo. Quando duas espadas se chocam, você pode ver alguns efeitos impressionantes." Outro fator que colaborou para *Soul Edge* não ser simplesmente um mero *Tekken* com armas é que esses dois jogos da Namco não foram feitos pela mesma equipe. "Quando *Soul Edge* estava em desenvolvimento, o time de *Tekken* estava trabalhando na versão de *Tekken 2* para PlayStation e eles não puderam participar. No entanto, durante o processo de produção, cerca de três funcionários de *Tekken* se juntaram à equipe de *Soul Edge*", afirma o produtor executivo Hajime Nakatani. "O time de *Soul Edge* foi formado por pessoas com experiências distintas. Depois de *Soul Edge*, a equipe pode se desfazer e trabalhar em outros jogos para console. Nosso time não era especializado em jogos de luta", completa Oishi.

No Japão, *Soul Edge* foi lançado em uma edição limitada com o controle estilo arcade da Namco

Um conto de almas e espadas

Soul Edge começa a ensaiar um enfoque no enredo que seria bastante expandido no sucessor *Soulcalibur* e suas sequências. No ano de 1584, a lendária espada que dá nome ao jogo (SoulEdge, grafada sem espaço) se torna objeto de desejo de guerreiros de diversas partes do mundo e atualmente está na posse do pirata Cervantes de Leon. Para alguns, a SoulEdge é a chave para a redenção; para outros, o caminho para a ruína. Mais do que garantir uma boa variedade de personagens jogáveis – nove, na primeira versão do jogo –, a premissa ambientada no século 16 explicava a presença dos armamentos no combate. "Desde o início nossa intenção era usar armas no jogo, então simplesmente pensamos que essa época seria muito conveniente para justificar o uso delas. Uma história situada nesse período soa normal – não me

Ao sair da arena, o lutador perde o round, não importa o quanto ainda tenha de energia

Ao cair no chão, o lutador se torna uma presa fácil para o oponente causar mais dano

parece realista se passasse nos tempos modernos", conta Nakatani. Com isso, a ninja Taki e o guerreiro xogum Mitsurugi – ambos japoneses – estão armados com uma katana. O cavaleiro alemão Siegfried ataca com uma Zweihander – uma espada de duas mãos. O machado do selvagem Rock também é uma arma pesada. Entre os lutadores com armas leves, a heroína grega Sophitia usa uma espada curta e se protege com um escudo, o chinês Li Long utiliza um nunchaku, e o bizarro Voldo se equipa com um par de Katar, um tipo de adaga. A coreana Seung Mina completa a lista com um Zambatoh, espécie de lança com uma lâmina na ponta. Na tela de seleção de personagens, o jogador pode optar por uma versão alternativa de cada lutador ao escolhê-lo com o botão de defesa. Isso não altera em nada o modo de jogar, mas impressiona pelo fato de mudar as vestimentas e até as aparências – não é uma simples troca de cores como em jogos da vertente *Street Fighter II*.

Os comandos básicos de *Soul Edge* se resumem a quatro botões: um para ataque horizontal, outro para vertical, um para chute e outro para defesa. A parte mais interessante da mecânica é toda a estratégia envolvida no medidor da arma, que aparece logo abaixo da saúde do combatente. Defender os ataques adversários faz com que o armamento se deteriore. Se essa barra acaba, o personagem perde a arma. Embora isso não signifique a derrota na luta, evidentemente as chances de vencer diminuem.

Os guerreiros contam com o chamado Critical Edge, combo especial que usa os três comandos de ataque em combinações específicas para cada lutador, porém reduz o medidor da arma em 1/3 de seu total. No choque entre as duas armas, eventualmente elas podem ficar presas em um duelo de força. Quando isso acontece, o vencedor dessa pequena disputa durante a luta é determinado por um esquema papel-pedra-tesoura, dependendo do comando de ataque que o jogador usar: um ataque horizontal ganha de um ataque vertical, ao passo que o ataque vertical vence o chute, mas o chute ganha do ataque horizontal. O comando

Lançado em setembro de 1996, o CD *Soul Edge Arcade Edition Original Sound Track Super Battle Sound Track* contém a trilha do arcade. Já o álbum *Soul Edge Original Sound Track Khan Super Session*, publicado em dezembro do mesmo ano, contém as músicas da versão para PlayStation. As faixas nas versões arranjadas da adaptação doméstica nunca foram lançadas em CD

Neste trecho da abertura, Sophitia aparece nua na versão japonesa (esq.), mas na introdução ocidental (dir.) ela está vestida. A mudança não faz muito sentido, pois em outro trecho de ambas as versões ela aparece sem roupa – claro, sem revelar nada

de defesa não deve ser usado em momentos como esse. Aliás, alguns especiais dos personagens são indefensáveis.

À moda de *Virtua Fighter*, as lutas acontecem em arenas com áreas delimitadas. Sair do ringue resulta na perda do round mesmo que o personagem ainda tenha energia. Especialmente se o combate estiver próximo da beirada, uma boa forma de escapar dessa situação é a esquiva: com dois toques para baixo, o lutador desvia movendo-se para uma área mais perto da tela; com um toque para baixo e outro para cima, o guerreiro se afasta. Essa técnica só funciona para evitar ataques verticais. A esquiva também é feita lateralmente com dois toques para esquerda ou direita no direcional, comando que também serve para correr na direção do oponente. Perto do adversário, o lutador tem a oportunidade de agarrá-lo, mas isso pode ser evitado. Ocasionalmente, um lutador fica caído no chão. Nesse momento, o rival pode aproveitar para atacá-lo novamente com o direcional para cima e um dos botões de ataque com a arma. Já o jogador que estiver com o guerreiro deitado deve pressionar o comando de defesa rapidamente junto com qualquer direção para rolar no chão e poder mendar um golpe.

Para garantir o realismo desses movimentos, a Namco foi pioneira: *Soul Edge* foi o primeiro jogo da história a usar captura de movimentos com marcadores passivos (pequenas esferas presas aos atores que servem de referência para as câmeras). "Nós usamos técnicas de captura de movimentos, mas houve casos em que a ação exigida ia além do que uma pessoa é capaz de realizar, então tivemos de fazer alguns movimentos manualmente", explica Oishi. "Foi difícil refinar os movimentos dos lutadores, o que é um elemento muito importante em um jogo 3D. Nós tivemos problemas para decidir os movimentos especiais dos personagens, e era difícil associar uma técnica para um personagem específico. De fato, ajustar todos esses parâmetros foi a parte mais difícil de fazer!". Usando a placa System 11 da Namco – conhecida por ser a mesma de *Tekken*

Um tanto vazias, as arenas revelam o peso da idade

A vestimenta alternativa de Siegfried garante uma armadura vermelha com capacete e tudo

Soul Edge Ver. II traz Cervantes como personagem jogável

Vencer o chefão final se tornou algo possível na revisão *Soul Edge Ver. II*

As batalhas ficam ainda mais épicas no replay

e *Tekken 2* – *Soul Edge* era um belo espetáculo visual para a época, com cenários amplos e suntuosos, embora hoje as arenas inevitavelmente se mostrem simplórias e vazias.

O clima épico de *Soul Edge* é reforçado pela narração imponente do norueguês Barry Gjerde – ninguém menos do que o dublador e ator de Barry Burton nas cenas em FMV de *Resident Evil*. O narrador aparece mais do que o de costume em jogos de luta, que simplesmente anunciavam o início do round e término do combate. Na abertura já dá para sentir isso com os dizeres: “Transcendendo a história e o mundo, um conto de almas e espadas contado por toda a eternidade.” Um momento marcante acontece durante o replay do golpe que sacramenta o fim do combate, quando se ouve a mensagem: “A extenuante batalha acabou com a vitória de *nome do personagem*”.

Com o objetivo de acompanhar essa pompa, as músicas sintetizadas da dupla Takayuki Aihara e Takanori Otsuka apresentam timbres orquestrais. Ainda que inegavelmente sejam composições ricas e criativas, as faixas perdem bastante impacto por não serem reproduzidas por instrumentos reais – na época, não era muito comum a contratação de orquestras para a gravação de trilhas sonoras de jogos.

Poucos meses após o lançamento do arcade original, o jogo ganhou a edição revisada *Soul Edge Ver. II*, que trouxe uma série de novidades, a começar pela introdução de dois guerreiros jogáveis. Hwang, que na versão coreana do jogo era um personagem com cores trocadas de Mitsurugi, foi oficializado como um novo lutador, com golpes próprios, e o chefão Cervantes passou a ser controlável. O elevado nível de dificuldade foi reduzido, tornando possível a tarefa de ganhar do último chefe, SoulEdge, que antes parecia invencível. Além disso, as aparências alternativas também são exibidas diretamente na própria tela de seleção de personagens, sem a necessidade de apertar o botão de defesa para escolhê-las. Novas arenas também foram adicionadas.

A Namco ainda apimentou os combates com o acréscimo de novos golpes, combos aéreos e da técnica chamada de Guard Impact. Pressionar o direcional para frente e o botão de defesa na hora em que o lutador sofrer um ataque deixa a guarda do adversário aberta, permitindo um contra-ataque. A parte mais engenhosa dessa mecânica na versão *Soul Edge Ver. II* é que o oponente pode responder com outro Guard Impact.

Uma história recontada

Soul Edge não demorou para aparecer no PlayStation, sistema que a Namco apostou desde o início com jogos como *Ridge Racer*, *Tekken* e *Starblade Alpha*. Em dezembro de 1996, a versão nipônica já aportou no Japão. No ano seguinte, as edições americana e europeia também chegavam às prateleiras, mas com uma diferença no nome. A Namco preferiu rebatizar a adaptação doméstica de *Soul Blade* para evitar problemas de registro de marca com o

A trama de Sophitia pega inspiração na mitologia grega

BRAVOS GUERREIROS

Hwang Sung Kyung

Hwang nasceu em uma família pobre, mas pacífica. Depois que seus pais morreram, ele foi orientado pelo mestre Seung Han Myong, que o tratou como o filho que nunca teve. Com os rumores a respeito da SoulEdge, Hwang sabe que sua missão é encontrar a espada.

Rock

O navio do pai de Nathaniel William Adams foi atacado por piratas que buscavam a SoulEdge e no naufrágio ele acabou parando em uma margem desconhecida. Lembranças de seus pais surgem em sua mente – uma delas fala sobre a SoulEdge.

Taki

Taki é uma ninja que trabalha como caçadora de demônios que aterrorizam a vida das pessoas. Porém, sua espada Rekkimaru dá sinais de fraqueza diante de inimigos mais poderosos. Ela busca a SoulEdge para tentar recuperar o poder da Rekkimaru.

Sophitia Alexandra

A jovem grega acredita no mundo mítico de seus ancestrais, fazendo preces para a deusa Atena. Certa vez, o deus Hefesto se manifestou para Sophitia, dizendo que ela deveria encontrar uma espada malévola e destruí-la a todo custo para evitar uma tragédia.

Heishiro Mitsurugi

Mitsurugi decidiu virar um mercenário após ver sua terra devastada pela guerra. Em suas viagens, ele fica sabendo da existência da arma de fogo Tanegashima. Para não perder seu trabalho, ele decide procurar uma arma mais poderosa, a SoulEdge.

Siegfried Schtauffen

O líder de um grupo de cavaleiros mercenários decapitou um cavaleiro inimigo. Para sua surpresa, o morto era seu pai. Tentando convencer a si mesmo que o homicídio foi cometido por outra pessoa, Siegfried busca a SoulEdge para matar o assassino imaginário.

Seung Mi Na

Nascida em uma família de professores de artes marciais, ela cresceu cercada por armas. Mi Na é patriota e desejava lutar pela Coreia, mas o fato de ser mulher a impediu de participar da guerra. A heroína acredita que a SoulEdge pode dar fim ao conflito.

Li Long

Li Long recebeu a ordem do imperador para matar o líder do grupo de piratas japoneses conhecidos por Wakou e recuperar a SoulEdge. Durante a missão, Long fica sabendo que Chie, sua amante, supostamente teria sido assassinada por Mitsurugi.

Voldo

Voldo foi mantido preso dentro do tesouro de seu mestre psicótico, o mercador italiano Vercci, que acabou morrendo. Mesmo com essa morte, Voldo guardou o tesouro, porém, com o tempo, ficou cego e louco. Ele perdeu toda a razão, mas mantém o instinto assassino.

Cervantes de Leon

Todos que navegam pelo Oceano Atlântico temem o grande pirata. Anos atrás, Cervantes seguiu em uma viagem a fim de obter a SoulEdge para o mercador Verrci. Contudo, o pirata desapareceu no ataque a um barco a caminho da Inglaterra.

estúdio Edge Games, que provavelmente é mais conhecido por esse episódio do que por suas produções – também não há relação com a revista britânica Edge.

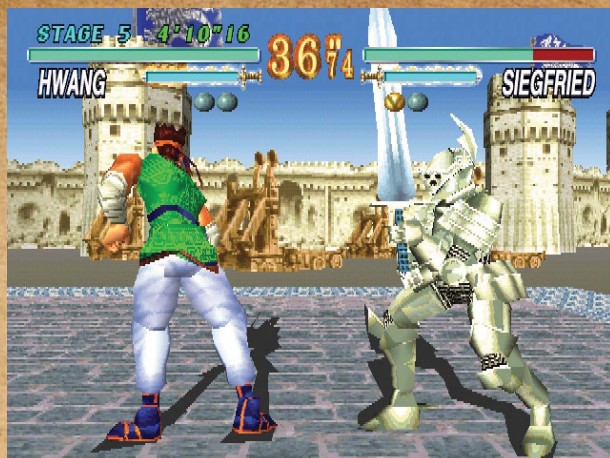
Numa época em que os jogadores estavam acostumados com adaptações pioradas, a Namco se superava nas conversões para consoles adicionando conteúdo. A citada abertura é testemunho disso, ainda que fosse forte a concorrência com a Squaresoft. "A apresentação ficou arrasadora. Quando vimos o jogo, não tivemos dúvida: aquela era a melhor sequência em CG que já tinha aparecido no PlayStation. Mas o reinado não durou muito, pois logo chegou *Final Fantasy VII* arrasando com cenas em CG inacreditáveis, mas mesmo assim a apresentação de *Soul Edge* é imperdível, só que não é em tela inteira", diz a análise da revista Gamers #17.

A edição doméstica conta com trajes alternativos dos personagens

A abertura em CG apresenta o elenco, destacando alguns segundos para cada lutador

Na introdução, Taki tira a máscara para revelar seu rosto

Exibindo cenas variadas dos lutadores, a abertura ficou marcada pela empolgante canção "The Edge of Soul". Apesar da fama da música, seus responsáveis permaneceram na obscuridade. A performance da faixa é da desconhecida banda Khan, que acabou pouco depois do lançamento de *Soul Edge*, em 1997. Assinada por Benten-Maru e cantada por Minori, ambos integrantes do grupo nipônico, a música mistura guitarra com instrumentos tradicionais japoneses, como wadaiko, koto, pipa e erhu, conferindo uma sonoridade única. Os membros da Khan também tocaram no restante da trilha sonora, que foi feita especialmente para a versão do PlayStation e segue uma linha diferente do arcade. Muitos músicos renomados no Japão participaram da gravação, como o baixista Yoshihiro Naruse da banda de jazz fusion Casiopea e o baterista Noriaki Kumagai, que na época fazia parte do mesmo grupo. Os jogadores que preferiam as músicas do arcade não tinham do que se lamentar, uma vez que o jogo dava três opções de BGMs no menu. Além dessa trilha produzida para PlayStation chamada de Khan Super Session, o jogo permite escolher entre as faixas originais do arcade e as mesmas composições do fliperama com novos arranjos.

O elenco dessa adaptação é baseado em *Soul Edge Ver. II* com algumas novidades. Os guerreiros ganharam uma variação para as duas aparências e ainda uma vestimenta totalmente nova. O chefão SoulEdge e o coreano Seong Han Myeong podem ser habilitados, assim como uma versão distinta de Siegfried e duas de Sophitia. Enquanto os finais dos lutadores eram simples imagens paradas no arcade, no PlayStation há cenas com a própria engine do jogo – como em *Metal Gear Solid*, por exemplo. Realizando comandos específicos, os desfechos apresentam variações de acordo com o personagem controlado.

A armadura reluzente de Siegfried não é garantia de vitória

Além do modo Arcade convencional, a Namco adicionou modos similares à conversão de *Tekken 2* para PlayStation: Vs. Battle, Team Battle, Time Attack, Survival e Practice. A grande novidade é o Edge Master. Nele, o guerreiro viaja por um mapa, enfrentando adversários pelo caminho sob condições específicas para avançar. A história é apresentada em um livro, e o jogador vira as páginas como preferir. O lutador ganha diferentes armas, categorizadas por atributos de poder, defesa, força, durabilidade e peso.

Voldo perdeu a sanidade e também o senso do ridículo

A versão do PlayStation manteve a qualidade do arcade e ainda expandiu o conteúdo

Espada afiada

A mídia especializada reconheceu todo o esmero da Namco na caprichada adaptação para PlayStation. “Assim como *Tekken 2*, *Soul Edge* ficou igualzinho ao arcade em quase tudo e até melhor em outros aspectos. Os gráficos estão perfeitos, a animação é rápida e os efeitos são super bonitos”, afirma o review da Gamers. “Quem gostou de *Tekken 2* não pode perder *Soul Edge*, que conseguiu ficar ainda melhor. Mais uma obra de arte da Namco para o seu PlayStation.”

“Diferentemente de muitos jogos de seu gênero, a ênfase de *Soul Edge* no armamento faz uma diferença genuína para o estilo de combate”, revela a revista inglesa Edge #42, que fez comparações com os jogos *Samurai Shodown* e *Weaponlord*. “O pacote de ideias emprestadas fica adequado sob a direção da Namco, ainda que não faça dela uma das mecânicas mais profundas. Há pouca liberdade para descobrir seus próprios combos e identificar ataques, limitando sua durabilidade.”

A abertura evidentemente foi destacada pela análise. “A introdução pré-renderizada de dois minutos supera os trabalhos anteriores da Namco, apesar de ser improvável que a amplamente esquecível trilha sonora de temas orquestrais, soft rock e jazz fusion ganhe fãs fora do Japão.” Além dessa ressalva para a parte musical, a Edge ponderou sobre os ambientes dos combates. “Alguns cenários comprometidos pela falta de carisma são mais propensos à crítica, mas as arenas genuinamente 3D são satisfatórias. O único problema óbvio acontece quando os replays mostram um close não inteligente,” diz o texto da publicação.

Soul Edge/Blade foi relançado diversas vezes para PlayStation, na Europa, Japão e Estados Unidos, o que dá uma amostra do grande sucesso de vendas da produção da Namco. Depois disso, o jogo não chegou a aparecer em coletâneas ou em versões digitais, o que pode ser explicado pela vinda do sucessor *Soulcalibur*, que provocou um impacto ainda maior no arcade e no Dreamcast. O conto de *Soul Edge* não foi recontado por toda a eternidade, mas aquela abertura tem um lugar especial guardado na memória dos apreciadores dos jogos de luta.

Mitsurugi se tornou um dos principais personagens da série da Namco

DEZ PERSONAGENS BIZARROS DOS JOGOS DE LUTA

1 Roger/Alex (Tekken 2)

Se no primeiro *Tekken* já era bizarro controlar o urso lutador Kuma, a sequência possui a possibilidade de jogar com um canguru ou um dinossauro boxeador. A dupla foragida do zoológico (ou museu, no caso de Alex) compartilha os mesmos golpes e ambos são um resultado de um experimento militar do Dr. Boskonovitch, que pretendia combinar o gene de animais selvagens com o de lutadores de artes marciais. O contraste deles com os personagens mais realistas mostra como a franquia sempre equilibra bem o lado cômico com a parte mais séria do enredo.

2 Hornet (Fighters Megamix)

Fighters Megamix nos presenteou com a possibilidade de controlar o principal carro de *Daytona USA* como um personagem de jogo de luta. As rodas funcionam como pernas e braços de um lutador comum e a voz é trocada pelos mesmos roncos de motor do jogo para o qual foi originalmente criado. De quebra, a carcaça do veículo é destruída conforme vai sendo golpeada. Em meio à mistureba do elenco de *Fighters Megamix*, Hornet é de longe a adição mais interessante.

3 Norimaro (Marvel Super Heroes vs. Street Fighter)

No elenco lendário de heróis ocidentais e orientais está o franzino Norimaro. Presente apenas na versão japonesa, ele foi criado pelo comediante nipônico Noritake Kinashi. O personagem carrega uma bolsa escolar e desfere ataques lançando desde réguas e compassos até bonequinhos do Akuma. O ponto alto é o golpe especial "Ultra Variety Private Memories", no qual Norimaro rapidamente executa tarefas como cantar, tomar banho e fazer um cosplay de Mega Man para causar dano no adversário.

④ Poochy (Power Instinct 2)

Apesar de parecer mais com um animador de festa infantil ou vendedor de algodão doce na praia, esse personagem bom para cachorro (ok, essa foi horrível) foi introduzido no segundo episódio da série como a transformação especial de Kintaro Kokuin – que, por sua vez, é um garoto de seis anos que não veste calças. O mais bizarro é o que o jovem lutador ganhou o poder após seu cão de estimação ter morrido pouco tempo antes do torneio de *Power Instinct*.

⑤ Hoihoi (Fighters' Impact)

Se a Globeleza fosse interpretada por um homem sem camisa e bem acima do peso, é provável que teríamos uma bela ideia de como seria Hoihoi na vida real. O cabelo estilo Cebolinha é usado junto com a pintura corporal de singelas estrelas nos braços e um coração em cada mamilo, além de um enorme número 29 na notável barriga. Os sapatos de duende e a calça espalhafatosa acabam sendo meros detalhes diante de tanta bizarrice dessa figura.

⑥ The Blob (ClayFighter)

A série de curta duração na indústria traz como conceito principal embates violentos entre personagens de massinha animados em stop motion. Os desenvolvedores não parecem ter levado muito tempo para criar The Blob: ele é apenas um par de olhos e uma boca em uma bolinha de massa verde. Seu principal poder é se transformar em uma grande variedade de objetos, incluindo uma serra ou até mesmo um troféu para comemorar as vitórias.

⑦ Bonus-kun (Waku Waku 7)

Essa hilariante pérola da Sunsoft possui um elenco pouco convencional, mas nada supera o saco de pancadas controlável que é uma paródia de Ryu de *Street Fighter*. Tirando sarro do fato de o herói da Capcom sempre estar focado para se tornar o mais forte e vencer os desafios mais difíceis, esse personagem oriundo do planeta "Saco de Pancadas" é um bônus (como o próprio nome sugere) durante as lutas do modo para um jogador de *Waku Waku 7*.

⑧ B. B. Hood (Darkstalkers 3)

A curiosa fusão entre Chapeuzinho Vermelho e Black Bloc em *Darkstalkers 3* é um dos personagens mais bacanas já criados pela Capcom em seus dias de profunda inspiração na década de 90. A cesta da adorável personagem contém um grande arsenal, que inclui uma uzi, minas, mísseis e coquetéis molotov. No enredo da série, B.B. Hood é uma perigosa mercenária disposta a fazer de tudo para capturar monstros que valem uma nota no mercado negro, movimentado por clientes cheios da grana.

⑨ Mr. Karate (Art of Fighting)

O chefão do primeiro jogo da série está nesta relação muito mais pela ingenuidade de seus filhos do que por usar uma máscara nariguda. No roteiro, Ryo e Robert embarcam em uma jornada para tentar resgatar Yuri das mãos de criminosos. No final da versão original de arcade, Mr. Karate é derrotado e a irmã de Ryo revela que... [tela preta e os créditos rolam sem piedade.] Em *Art of Fighting 2* é revelado que Takuma, pai de Ryo e Yuri, estava por trás da máscara, sendo manipulado pelo vilão Geese. Agora, que é muito difícil acreditar que o filho não conseguiu reconhecer o próprio pai por causa da máscara, isso é...

⑩ Little Eddy (Rabbit)

A cultura chinesa serve como pano de fundo nesse jogo para arcade e Saturn exclusivo do Japão, apesar de publicado pela norte-americana Electronic Arts. Os animais do calendário chinês auxiliam os personagens, entre eles Little Eddy, um bebê rockstar que tem o poder de invocar um javali. A marra é tanta que um dos ataques do garoto consiste em subir em um jatinho e avançar sobre o oponente. Sem contar os estilosos óculos escuros e o microfone que o bebezão sempre carrega consigo.

A trilogia que colocou a SNK no mapa dos jogos de luta

Por Jonathan Vincent

Muito por conta do sucesso estrondoso que foi *Street Fighter II*, boa parte dos anos 90 foi repleta de jogos de luta em 2D. Todo mundo queria sua fatia do bolo, mas poucos alcançavam êxito e reconhecimento em um mercado tão competitivo. A SNK, em seus melhores dias, era uma das empresas que dominava o gênero de forma magistral. E tudo começou com *Fatal Fury*, o jogo que pôs no mapa a companhia como a casa definitiva para as trocas de sopapos bidimensionais.

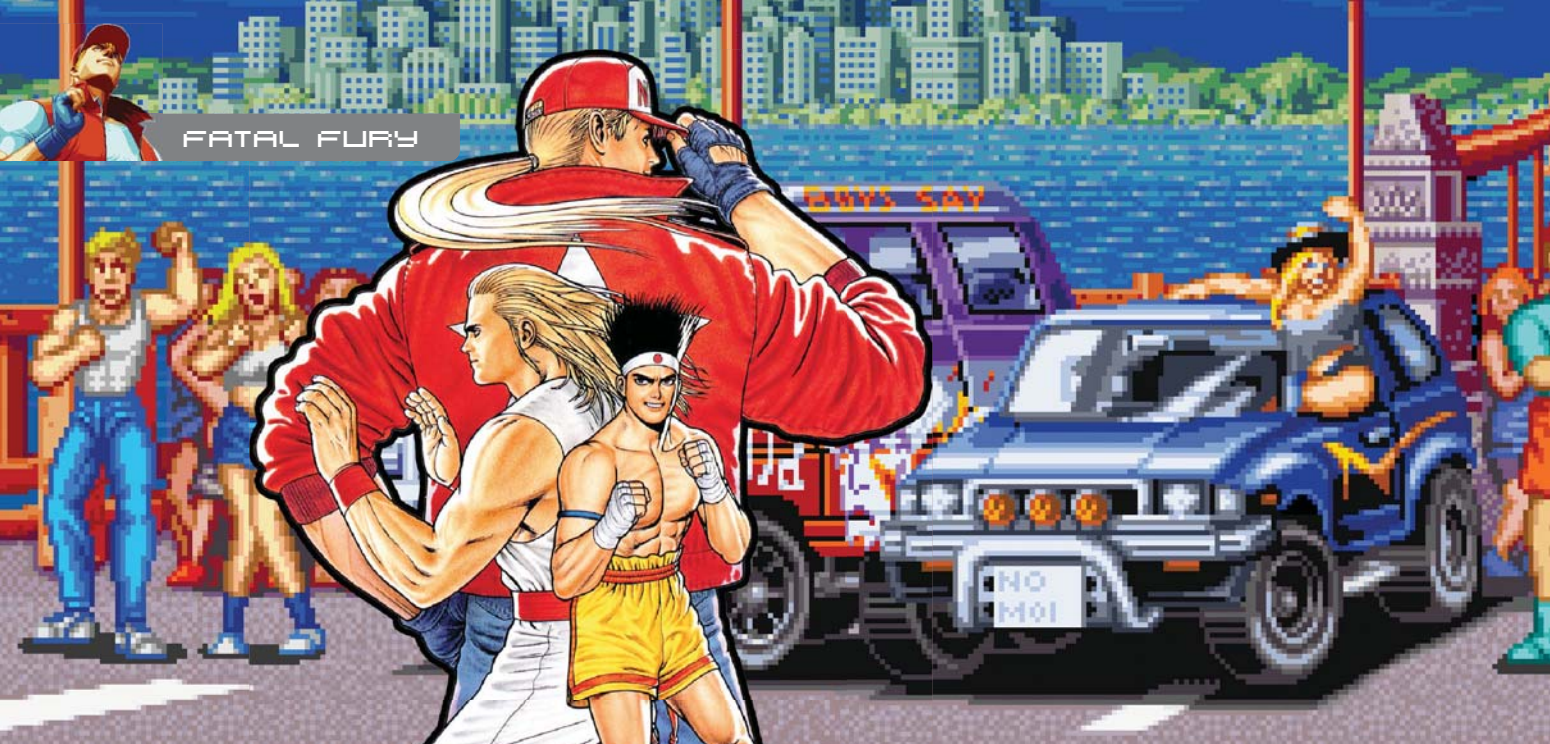
Joe Higashi

Campeão de muay thai, o japonês possui ataques de longo alcance que fazem dele uma máquina mortal na mão de um especialista.

Andy Bogard

Discípulo de uma vertente diferente de Terry, possui um estilo de luta distinto do irmão e que se foca mais no longo alcance do que em ataques próximos.

Terry Bogard

O típico personagem mais balanceado e com golpes de fácil execução. É uma ótima escolha para se defender de adversários que usam ataques aéreos.

FATAL FURY: KING OF FIGHTERS

Engana-se quem acha que *Fatal Fury* (*Garou Densetsu* no Japão) é uma mera cópia barata de *Street Fighter II*. Na verdade, o jogo é a verdadeira sequência da série da Capcom. Pelo menos é assim que pensa Takashi Nishiyama, game designer japonês que criou o primeiro *Street Fighter* antes de migrar para a SNK e colocar em prática as ideias deixadas de fora em *Fatal Fury*. “Eu fui procurado pela SNK depois do lançamento de *Street Fighter* e muitos membros da equipe de desenvolvimento foram contratados. Quando fomos fazer *Fatal Fury*, muitas ideias não utilizadas foram implantadas. Então, para mim *Fatal Fury* é o meu *Street Fighter II*”, revela em entrevista ao site 1up em 2011. Durante a conversa, ele detalhou os elementos que foram parar no título da SNK: “O enredo e a história dos personagens eram bem mais polidos em *Fatal Fury*. Nós criamos detalhes dos lutadores que não foram incluídos no jogo e espalhamos essas informações em revistas especializadas e livros para que os jogadores se envolvessem mais emocionalmente. Fizemos muito marketing e planejamento estratégico”. Sobre as diferenças entre os títulos, Nishiyama aponta ainda o timing dos ataques especiais como principal aspecto de *Fatal Fury*, ao passo que os combos são o pilar de *Street Fighter II*.

Takashi Nishiyama criou *Street Fighter* na Capcom, mas, quando ele se mudou para a SNK e fez *Fatal Fury*, foi acusado de plágio (Reprodução/Dimps)

Fatal Fury foi lançado nos arcades japoneses em novembro de 1991, cerca de nove meses depois de *Street Fighter II*. A comparação era enorme e a acusação de clone barato do sucesso da Capcom foi algo que incomodou muito Nishiyama, já que poucas pessoas sabiam que ele foi o responsável por *Street Fighter*. As semelhanças são grandes, principalmente no design de alguns personagens. Por exemplo, o boxeador Michael Max, assim como Balrog de *Street Fighter II*, é claramente inspirado em Mike Tyson, principal atleta da modalidade na época. Essa talvez seja a semelhança mais gritante, além do sistema de jogo parecido.

Apesar de tudo, os comandos de *Fatal Fury* possuem características bem próprias. Apenas três botões são utilizados: o A desfere o soco, o B chuta e o C agarra. Os golpes

- **Ano:** 1991
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** SNK
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Neo Geo, Neo Geo CD, Mega Drive, SNES, Sharp X68000, Wii (Virtual Console) e PlayStation 3 (PlayStation Network)

Os dois níveis de profundidade foram uma das maiores revoluções no debute da série

Richard Meyer

Mestre em capoeira e dono do Pao Pao Cafe, o personagem brasileiro aproveita a agilidade nas pernas para desferir inúmeras voadoras e a estrutura de seu estabelecimento em um golpe mirabolante.

QUEM VEIO PRIMEIRO?

A Ação Games #26 fez uma enorme confusão ao falar sobre o port de *Fatal Fury* para Super Nintendo. Após questionar se o jogo é mais um clone de *Street Fighter II*, a análise informa erroneamente que o arcade da SNK saiu antes do título da Capcom. Para piorar, o texto ressalta que a jornada de Ryu e companhia "é o estado de perfeição de um estilo que foi inspirado no próprio *Fatal Fury*". O redator da revista provavelmente levou em consideração a adaptação lançada em julho de 1992 para SNES, que ficou extremamente popular na época.

especiais são desferidos após determinadas sequências, assim como em *Street Fighter*. Porém, eles são utilizados em arenas com dois níveis de profundidade, fato inédito no gênero e que serviu de base para as continuações. Os ataques do adversário podem ser desviados pulando para a parte de trás ou da frente do cenário. O sistema peculiar confunde no começo, mas logo é dominado e vira um dos pilares centrais na mecânica de combate da série. No entanto, nem tudo é perfeito: os golpes especiais carecem de uma melhor fluidez para serem acionados e é bem difícil dominar o timing dos comandos.

O setor gráfico se destaca pelos efeitos de zoom da versão original sem causar slowdowns, como quando os lutadores pulam de um plano para o outro. Sem contar os caprichados cenários, que contam com mais detalhes do que a maioria dos títulos que surfavam na onda de *Street Fighter II* na época.

O multiplayer é um dos grandes diferenciais do título por fugir dos habituais "contras". Em vez de controlar um adversário, o segundo jogador auxilia de forma cooperativa nas lutas com os oponentes. Os combates dois contra um são uma covardia com a máquina, mas uma adição interessante que foge dos padrões da época. A parte ruim é que, a cada luta vencida, uma nova é iniciada entre os dois jogadores para ver quem segue nas batalhas com o computador.

Um trio de personagens está disponível para o jogador escolher, cada um com um estilo próprio de combate: o protagonista Terry Bogard, seu irmão Andy Bogard e o amigo da dupla, Joe Higashi. As diferenças justificam as presenças deles, porém ainda é sentida a falta de um número maior de lutadores selecionáveis como acontece em *Street Fighter II*. Todos os outros oito personagens são enfrentados

Se o sistema de jogo é um pouco arcaico para os padrões modernos, graficamente *Fatal Fury* ainda é um show de belos sprites

Hora de esmagar o botão no minigame do braço de ferro

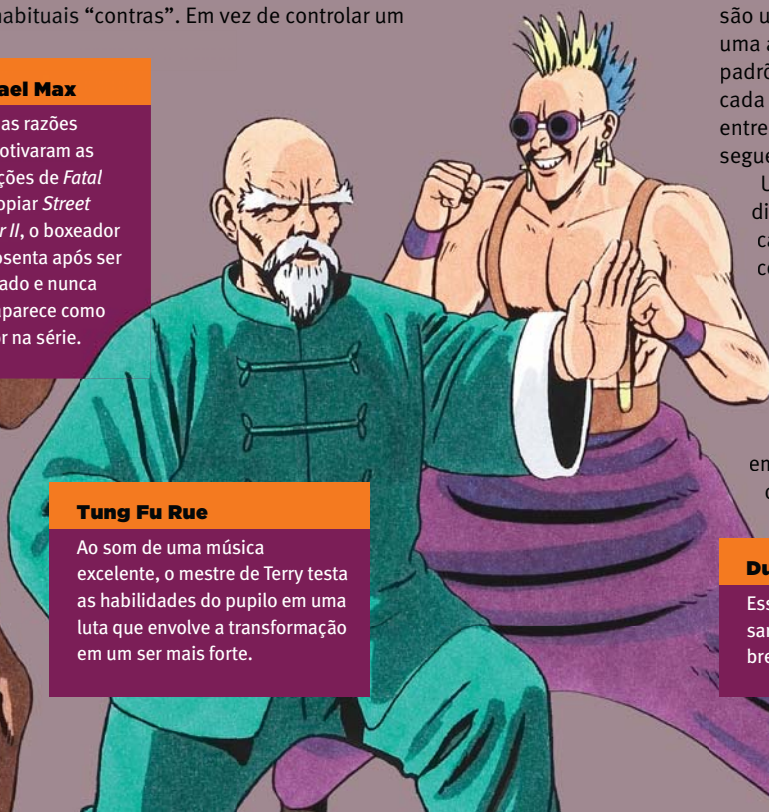
Michael Max

Uma das razões que motivaram as acusações de *Fatal Fury* copiar *Street Fighter II*, o boxeador se aposenta após ser derrotado e nunca mais aparece como lutador na série.

Tung Fu Rue

Ao som de uma música excelente, o mestre de Terry testa as habilidades do pupilo em uma luta que envolve a transformação em um ser mais forte.

Duck King

Esse DJ punk vestido em uma singela calça saruel roxa utiliza suas habilidades em breakdance para combater o adversário.

BEAT 'EM UP EM SOUTH TOWN

Se a SNK se esqueceu da série, os fãs fervorosos fizeram um remake em estilo beat 'em up do primeiro título. Desenvolvido pela softhouse indie italiana SEEP, *Fatal Fury Final* foi lançado no começo de 2015. O jogo gratuito para PC apresenta um modo história que reconta o enredo original em uma aventura com cenas de transição, além do modo South Town Quest, no qual dá para escolher qualquer personagem para completar as missões. O torneio King of Fighters um contra um também está disponível. Involuntariamente, a veia nostálgica aparece nos diálogos com inglês pobre, o que nos faz lembrar dos bons tempos de "engrish" nos anos 80 e 90. *Fatal Fury Final* pode ser baixado em: http://bit.ly/1PRdd6E.

A batalha final reserva muitos ataques apelões de Geese Howard

durante a jornada na fictícia cidade norte-americana de South Town, que sedia o torneio King of Fighters (não confundir com a série de mesmo nome).

Geese Howard organiza a competição e os irmãos Bogard decidem participar para vingar a morte do pai, causada pelo antagonista quando Terry e Andy eram crianças. O assassinato ocorreu enquanto Geese e Jeff Bogard treinavam artes marciais sob a tutela de Tung Fu Rue. O vilão planejava utilizar os valiosos ensinamentos para comandar o crime organizado em South Town, atitude reprovada por seu mestre. Tung decidiu transformar Jeff em seu sucessor e, assim, motivou Geese a matar o ex-companheiro. Desde o ocorrido, Terry foi criado pelo antigo mestre de seu pai, enquanto Andy foi enviado ao Japão para treinar com Hanzo Shiranui, avô da musa Mai Shiranui. Os ensinamentos adquiridos com o passar dos anos junto do auxílio do amigo praticante de muay thai, Joe Higashi, são fundamentais para acabar com o império criminoso do terrível e ameaçador Geese Howard.

O enredo é detalhado em algumas cenas ao longo da história, porém é melhor explicado nas diversas formas de mídia que a SNK utilizou para divulgar o título. Uma das escolhidas foi a animação, quando a empresa entrou em parceria com a produtora NAS para lançar o OVA *Fatal Fury: Legend of the Hungry Wolf* em 1992. O longa é inteiramente baseado nos eventos do primeiro jogo e explica a trama de maneira simplória com um bom visual. O aspecto mais bacana é poder ver os golpes do jogo em forma de animação. No filme original, a voz de Joe

Raiden

O embate contra o enorme lutador requer estratégia e cautela, já que Raiden é uma verdadeira máquina de contra-ataques.

Hwa Jai

No meio dos rounds, o lutador de muay thai bebe algo misterioso que aumenta o dano de seus ataques e o deixa bastante ágil. A **OLD!Gamer** adverte: se beber, não lute.

Billy Kane

O atual campeão do King of Fighters não é nada sem seu bastão, mas trata de dificultar a vida dos heróis antes que cheguem ao chefão Geese.

AS ADAPTAÇÕES DE FATAL FURY

Os consoles Neo Geo da SNK eram a melhor forma de jogar *Fatal Fury*. Na época, o jogo recebeu ports para outros aparelhos, mesmo que sofrendo alguns cortes. Em sua versão original, o jogo apareceu na coletânea *SNK Arcade Classics Vol. 1*, lançada em 2007 para PlayStation 2, PSP e Wii.

SNES (Takara, 1993): detalhes dos cenários e o esquema de dois planos para se movimentar se perdem no port, que também é mais lento que o original (incluindo até loadings!) e apresenta trilha sonora bem piorada. Ao menos há a possibilidade de controlar todos os adversários nas lutas para dois jogadores.

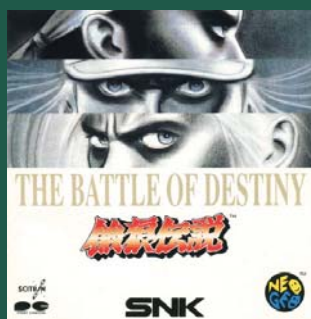
Mega Drive (Takara, 1993): além de possuir a mesma vantagem do SNES de ter mais personagens controláveis (Hwa Jai e Billy Kane não estão presentes nessa versão), a adaptação possui boa rapidez nas lutas e a permanência dos dois planos dos cenários. No entanto, gráficos e sons também apresentam uma qualidade inferior.

Sharp X68000 (Magical Company, 1993): o computador da Sharp lançado apenas no Japão também foi desafiado a reproduzir a excelência do arcade. Em geral, a máquina não faz feio e não deixa nenhum detalhe da versão original escapar, porém possui alguns slowdowns durante as lutas.

Higashi é dublada pelo lutador japonês Masaaki Satake, famoso no Ocidente por sua participação no extinto Pride (uma espécie de UFC mais violento e com menos regras). Duas sequências nos mesmos moldes foram produzidas: *Fatal Fury 2: The New Battle* (dessa vez contando os eventos do segundo jogo) e *Fatal Fury: The Motion Picture* (enredo original envolvendo os principais personagens da série). Todas foram exibidas na saudosa TV Manchete no final dos anos 90, com dublagem em português e títulos traduzidos – o primeiro deles ficou conhecido pelo bizarro nome "*Fúria Total*". O design dos personagens nessas animações fica a par com a maioria dos animes de sucesso da época e se diferencia bastante das representações feitas pela SNK no jogo original. O responsável pela transição do visual dos lutadores nos três longas é Masami Obari, conhecido pelo trabalho na série cyberpunk *Bubblegum Crisis*. Posteriormente, ele dirigiu outra adaptação de um jogo de luta: o OVA de *Battle Arena Toshinden*, baseado no título poligonal criado pela Tamsoft e publicado pela Takara para PlayStation, Saturn e PC em 1995.

Geese Howard

Os incessantes ataques do vilão são a principal causa do uso de continues no jogo. Nada mais justo do que ele cair do topo de um prédio de 20 andares no final da batalha para compensar.

Todas as trilhas da série são compostas pela SNK Sound Team, equipe de compositores da empresa também conhecida como Shinsekai Gakkyoku Zatsugidan. Em 1992, foi publicado no Japão o disco *Garou Densetsu / Last Resort*, que contém a trilha original de *Fatal Fury* e as músicas do shmup *Last Resort*. Algumas das composições de *Fatal Fury* foram arranjadas no CD *Garou Densetsu Image Album*, lançado em 1993 no Japão. As faixas ganham excelentes introduções antes do clímax de cada composição. O tema do estágio de Tung Fu Rue, "China's 4000 Years Of History", é épico nesse arranjo. O port para Neo Geo CD lançado em 1994 não utiliza essas magníficas versões. A coletânea *Fatal Fury Battle Archives Volume 1* para PlayStation 2 compensou o erro ao disponibilizar a opção de escolher entre as composições originais ou arranjadas

A roda de capoeira está formada para prestigiar a luta no bar Pao Pao Cafe

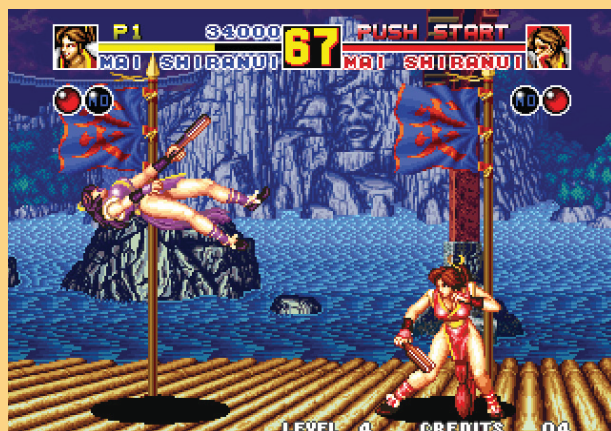
FATAL FURY 2

O sucesso de *Street Fighter II* era algo de enorme escala na época. Apesar da popularidade do primeiro *Fatal Fury*, a SNK sabia que precisava de mais para bater de frente no concorrente. Assim, *Fatal Fury 2* (*Garou Densetsu 2 Aratanaru Tatakai* no Japão) foi lançado em dezembro 1992 com toda a originalidade da série e alguns elementos inspirados no carro-chefe da Capcom.

Para começar, o limite de apenas três personagens foi extinto. Mais cinco lutadores podem ser escolhidos, dando mais variedade de opções ao jogador. Além deles, quatro chefões secretos (já vimos isso em algum lugar...) que só aparecem após derrotar todos rivais também estão presentes para aumentar o forte desafio. Aliás, a dificuldade é notavelmente maior em relação ao primeiro jogo da série. O problema dos controles na hora de executar os golpes especiais foi enfim resolvido, mas os adversários são duros na queda desde o início. Sair vencedor nos exigentes embates significa estar bem atento aos padrões de ataques impostos pelos desafiantes controlados pelo computador. Contragolpes utilizados na hora de desferir algum ataque aéreo ou de impulso não são raros.

Há uma enorme repaginação nos comandos, já que agora todos botões (A, B, C e D) são usados

Com mais lutadores selecionáveis, o título corria atrás da concorrência – leia-se *Street Fighter II*

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** SNK
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Neo Geo, Neo Geo CD, Mega Drive, SNES, PC Engine CD, Sharp X68000 e Wii (Virtual Console)

Mai Shiranui foi uma das primeiras mulheres controláveis em jogos de luta

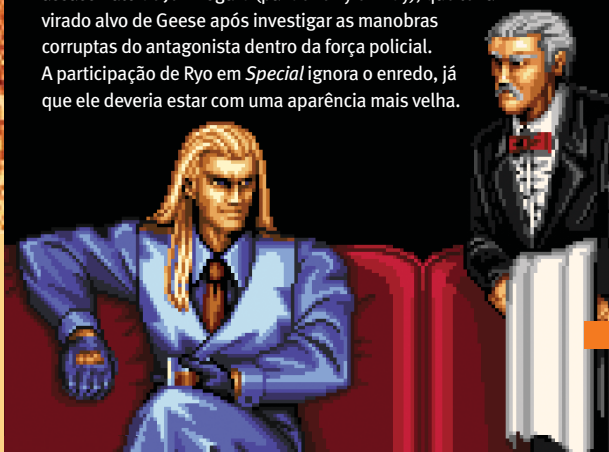
Mai Shiranui

A principal musa de Fatal Fury – e uma das lutadoras mais famosas na SNK – utiliza o ninjutsu que a consagrou nos vários jogos que participou. Foi a primeira mulher no elenco da série.

Big Bear

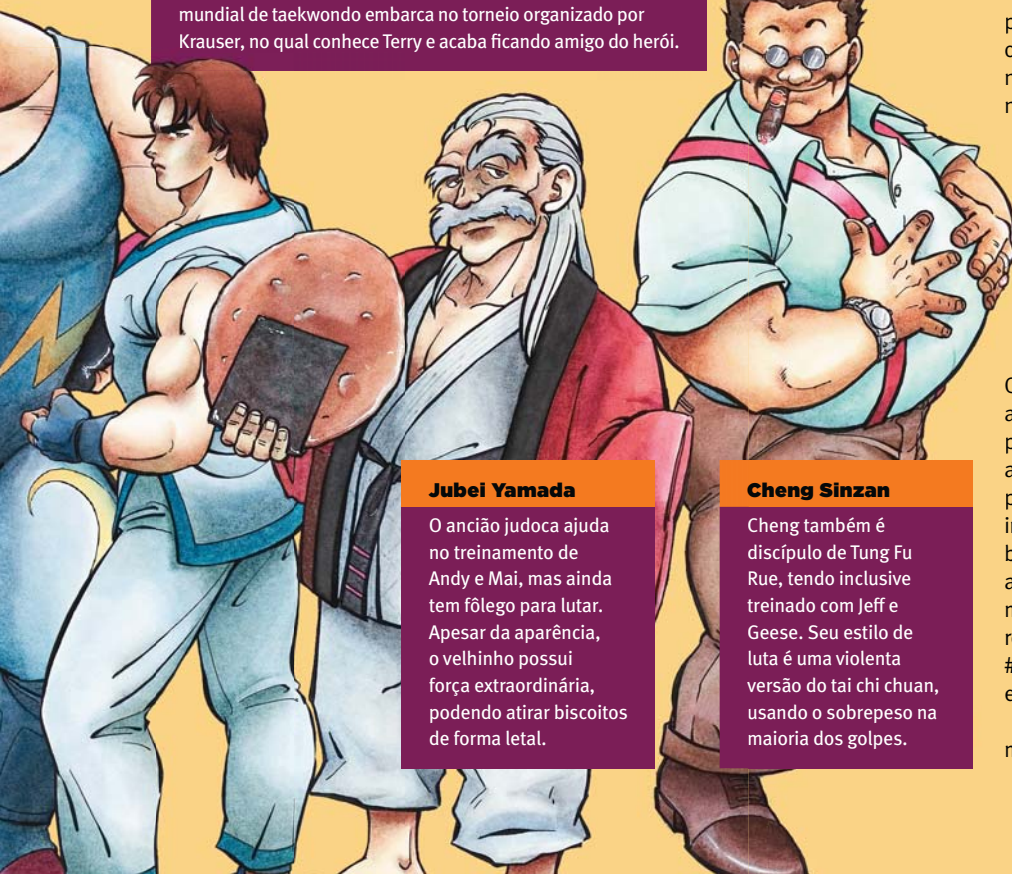
O ex-capanga de Geese abandona a máscara e agora está em bons termos com os heróis. Com golpes levemente modificados, ele ainda usa táticas de luta-livre para vencer.

ART OF FIGHTING X FATAL FURY

As séries *Art of Fighting* e *Fatal Fury* se passam na cidade de South Town e compartilham a história. O primeiro *Art of Fighting* acontece dez anos antes do *Fatal Fury* original. Isso é revelado no segundo jogo da série, lançado em 1994 (entre *Fatal Fury: Special* e *Fatal Fury 3*): Mr. Karate era Takuma Sakazaki (pai de Ryo e Yuri), manipulado por Geese Howard. O jogo detalha a ascensão do vilão, de um membro corrupto da polícia de South Town até a chefia do crime organizado no município, além de se situar durante o primeiro torneio King of Fighters. O final do título dá mais detalhes sobre o assassinato de Jeff Bogard (pai de Terry e Andy), que teria virado alvo de Geese após investigar as manobras corruptas do antagonista dentro da força policial. A participação de Ryo em *Special* ignora o enredo, já que ele deveria estar com uma aparência mais velha.

Big Bear não está interessado em fazer uma luta justa

Sai Michael Max, entra Axel Hawk nos ringues

Kim Kaphwan

Antes de ser o parceiro de Choi e Chang em *KOF*, o campeão mundial de taekwondo embarca no torneio organizado por Krauser, no qual conhece Terry e acaba ficando amigo do herói.

Jubei Yamada

O ancião judoca ajuda no treinamento de Andy e Mai, mas ainda tem fôlego para lutar. Apesar da aparência, o velhinho possui força extraordinária, podendo atirar biscoitos de forma letal.

Cheng Sinzan

Cheng também é discípulo de Tung Fu Rue, tendo inclusive treinado com Jeff e Geese. Seu estilo de luta é uma violenta versão do tai chi chuan, usando o sobrepeso na maioria dos golpes.

para socos e chutes, sejam eles fracos ou fortes. Além de uma resposta melhor na entrada das sequências e mudanças na execução de algumas delas, cada personagem possui um Desperation Move, característica emprestada de *Art of Fighting* – jogo pioneiro no quesito e lançado cerca de três meses antes. O golpe especial causa grande dano e só pode ser utilizado quando a barra de energia estiver piscando (restando apenas 20%), o que ajuda a equilibrar lutas já dadas como perdidas. Outras adições incluem o recuo acionado ao pressionar duas vezes para trás e a possibilidade de avançar agachado ao apertar o direcional na diagonal inferior para frente. Esses movimentos eram inéditos no gênero até então e mostram bem a veia revolucionária do título em alguns aspectos. "Em vez de reciclar o mesmo jogo, a SNK fez algo novo para renovar a série", declara a revista GamePro #72, mostrando a aprovação da imprensa especializada em relação às novidades.

A mecânica de jogo aperfeiçoada dá mais sentido aos combates em dois

AS ADAPTAÇÕES DE FATAL FURY 2

SNES (Takara, 1994): o port para o console da Nintendo tem os mesmos problemas da adaptação anterior do sistema. O impacto das perdas é ainda mais sentido ao lembrar que o jogo possui cenários incríveis e detalhados na versão arcade. Ao menos os dois níveis dos estágios foram mantidos.

Mega Drive (Takara, 1994): o poder de processamento levemente melhor que o do SNES garantiu algumas animações a mais nos cenários, mas nada que salte aos olhos. No entanto, o principal problema se concentra na trilha sonora piorada, que nem de longe lembra a do arcade.

PC Engine CD (Hudson, 1994): depois do Neo Geo, o console da NEC equipado com o add-on de CDs era a melhor opção para jogar o título. Os loadings entra cada luta não tiram o brilho dessa versão, que necessita de um cartão especial no aparelho para funcionar.

Sharp X68000 (Magical Company, 1994): tirando o problema na trilha sonora (similar ao arcade, porém com qualidade bem inferior), o port é tão bom quanto o lançado para PC Engine CD. Os slowdowns durante as batalhas foram extintos.

Mai Shiranui não toma conhecimento do adversário, dando pontapés

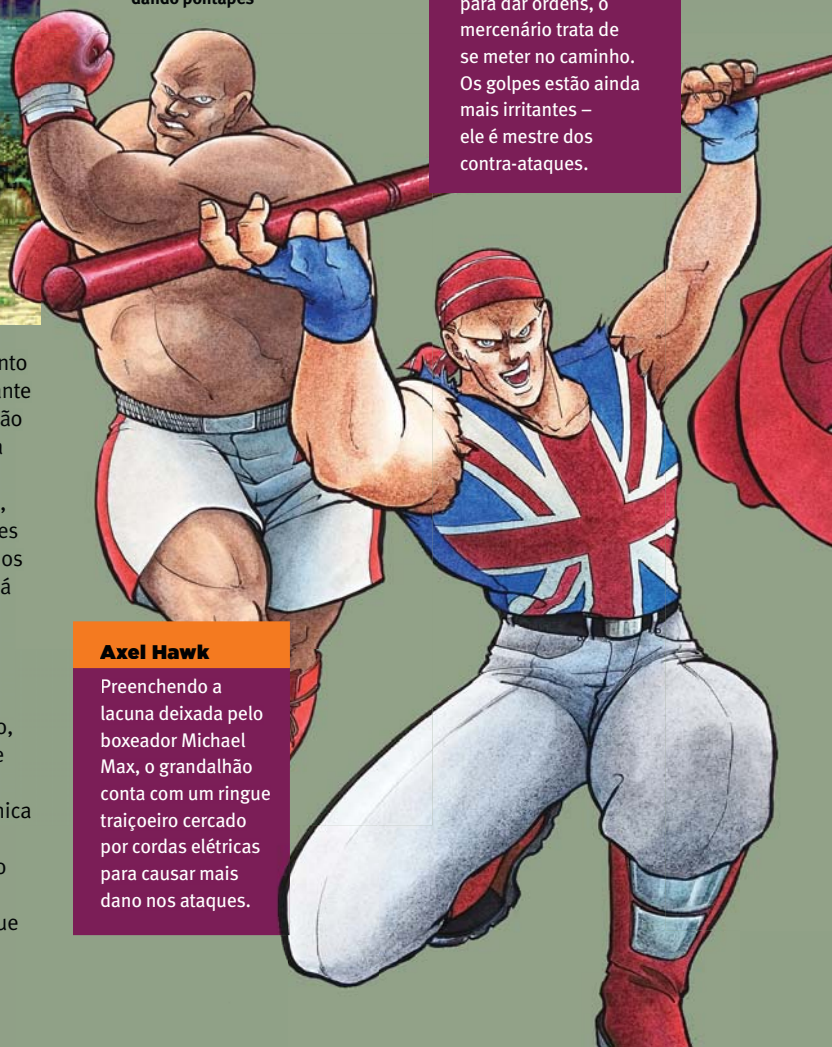
Billy Kane

Mesmo sem Geese para dar ordens, o mercenário trata de se meter no caminho. Os golpes estão ainda mais irritantes – ele é mestre dos contra-ataques.

níveis de cenário. É possível mudar de plano a qualquer momento apertando A e B, resultando em uma boa forma de evasão durante as disputas. Nos estágios contra os chefes secretos (com exceção de Wolfgang Krauser), fica bem evidente o quanto esse sistema afeta as lutas. As arenas de Billy, Axel e Laurence apresentam elementos ao fundo que excluem o segundo plano de combate, colocando armadilhas no lugar para causar mais dano em golpes que fazem a vítima mudar de nível com o impacto. A restrição nos movimentos evidencia como a mecânica implantada na série dá muita mobilidade aos combates – é o principal diferencial de *Fatal Fury* em relação aos jogos concorrentes do gênero.

A história permanece como um dos pilares da série. Geese Howard morre depois de ter caído do prédio de 20 andares onde lutou com Terry no final do predecessor. Ao saber do fato, o alemão Wolfgang Krauser, outro vilão envolvido com o crime organizado, decide organizar um novo King of Fighters sem o criador original. Dessa vez, a cidade de South Town não é a única sede do evento, que passa a acontecer em diversas partes do mundo. O objetivo de Krauser com a competição é encontrar o homem que derrotou Geese. No meio do caminho, ele vence praticamente todos os adversários do primeiro *Fatal Fury*, o que

Axel Hawk

Preenchendo a lacuna deixada pelo boxeador Michael Max, o grandalhão conta com um ringue traiçoeiro cercado por cordas elétricas para causar mais dano nos ataques.

FATAL FURY 2 MIRIM

Seria difícil imaginar que o Game Boy fosse capaz de ter uma conversão decente de *Fatal Fury 2*, mas a Takara deu um jeito. Na adaptação *Nettou Garou Densetsu 2: Aratanaru Tatakai*, a criatividade da produtora fala mais alto. Os personagens são no estilo "super deformed" e os balões indicam os gritos emitidos durante os golpes, já que as vozes não caberiam na memória do cartucho. Mesmo bem simplificado, é interessante notar que o port possui todos os lutadores e estágios da versão original do arcade.

A mulher e as crianças apenas observam a surra que Terry Bogard está levando

Laurence Blood

Em meio a uma tourada, um dos personagens mais caricatos da história da franquia utiliza suas habilidades com os touros para criar um estilo de luta bem próprio.

Wolfgang Krauser

Além de um cenário caprichado (o mais impressionante do jogo), o chefão possui ataques que lembram Rugal Bernstein (*KOF*), principalmente pelas apelações.

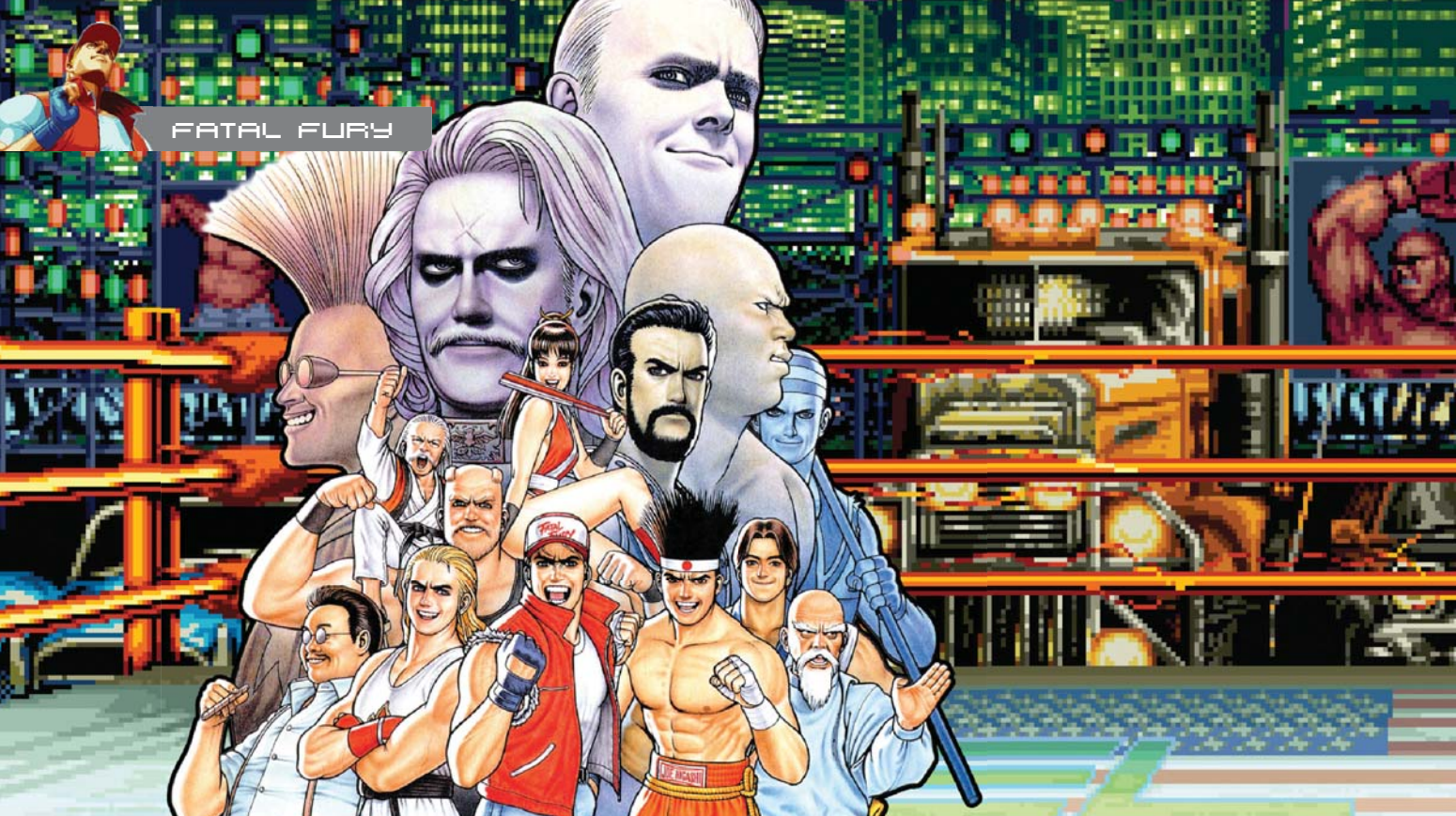
Fatal Fury 2* marca a estreia de temas importantes, como a empolgante "Kurikinton" de Terry (também utilizada em *KOF 98*, *KOF 2002* e *Capcom vs. SNK*) e a pauleira "London March" de Billy (presente na maioria das aparições do personagem em *KOF*). Para o tema da fase de Wolfgang Krauser, foi usada a "Requiem in D Minor K.626 Dies Irae" de Mozart, exprimindo a imponência do vilão. A trilha sonora original de *Fatal Fury 2* foi lançada em fevereiro de 1993 no álbum *Garou Densetsu 2*, que contém a bela faixa introspectiva "Center Circle", arranjo do tema de encerramento "The Sunset Sky Part III" com saxofone. Não chegou a existir um álbum só com músicas arranjadas correspondente a *Fatal Fury 2

O cenário de Terry no deserto é uma paisagem digna de ser apreciada

explica a ausência deles na sequência. Raiden, agora conhecido como Big Bear, foi o único que escapou (além do trio de heróis), já que se desligou da parceria criminosa com Geese Howard.

A melhora gráfica é notável nas animações dos lutadores, porém o que chama a atenção mesmo são as fases que mostram o alto nível de capricho da SNK nesse quesito. Não é exagero dizer que *Fatal Fury 2* tinha os cenários mais belos do gênero na época. Paisagens épicas como o trem de Terry passando por uma representação do Monte Rushmore no deserto, a balsa de Mai em meio a estátuas japonesas submersas (considerada pela revista inglesa Edge #9 "um dos estágios mais impressionantes") e o passeio no rio italiano Arno no estágio de Andy (com vista para a Torre de Pisa) são apenas algumas das belas criações que a SNK proporciona no título. Boa parte deles é baseada em lugares reais, como o de Cheng (inspirado no suntuoso restaurante flutuante Jumbo Kingdom em Hong Kong) e de Big Bear (uma reprodução de Uluru, onde uma gigantesca pedra solitária é localizada no deserto australiano).

FATAL FURY SPECIAL

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** SNK
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Neo Geo, Neo Geo CD, Sega CD, SNES, PC Engine CD, FM Towns, Sharp X68000, Game Gear, Xbox 360 (Xbox Live Arcade) e Wii (Virtual Console), iOS e Android

Em setembro de 1993, a SNK ignorou a continuidade do enredo da série para lançar uma versão dos sonhos de *Fatal Fury 2*. Intitulada *Fatal Fury Special* (*Garou Densetsu Special* no Japão), a atualização deixa os quatro chefes como lutadores controláveis e traz de volta três velhos conhecidos: Duck King, Tung Fu Rue e Geese Howard (mesmo que ele esteja morto na trama oficial). O ilustre Ryo Sakazaki, de *Art of Fighting*, faz uma ponta como adversário secreto que só é enfrentado ao zerar o jogo sem usar continues. Após derrotado, ele fica disponível para seleção. A participação especial de Ryo deixa ainda mais clara a ligação entre as duas séries de luta.

Os controles são aperfeiçoados e o cenários possuem leves alterações – além da inclusão dos inéditos criados para os personagens do primeiro *Fatal Fury*. A mudança nos estágios se dá por conta da troca de horários onde eles são ambientados, e as arenas ambientadas durante o dia agora se passam ao pôr do Sol. O jogo não tem qualquer envolvimento com a história canônica de *Fatal Fury*, sendo uma espécie de "Champion Edition" da franquia. Ironicamente, foi o título mais popular da série na época, independentemente do importante aspecto do enredo envolvido.

As composições de *Fatal Fury Special* são praticamente as mesmas de *Fatal Fury 2*, tirando as criadas especialmente para os personagens adicionais de *Special*. Elas estão no álbum *Garou Densetsu Special*, publicado no Japão em 1993. Quando chegou a hora de arranjar as músicas, a SNK caprichou, com os dois álbuns *Garou Densetsu Special: Image Album Part 1* e 2, lançados em 1994. O estilo adotado é o mesmo do *Image Album* do primeiro jogo, com introduções épicas para as faixas do arcade. Ambos os discos têm a performance de instrumentistas, entre eles o guitarrista Jun Kajiwara, que participou de diversos álbuns da SNK

Os jogadores que queriam controlar chefes como Duck King enfim puderam fazer isso em *Special*

Garou Densetsu Special é o último jogo lançado para FM Towns, o que faz dele um lançamento ultra raro

AS ADAPTAÇÕES DE FATAL FURY SPECIAL

Game Gear (Takara, 1994): o portátil da Sega até que se sai bem na adaptação. Proporcionalmente reduzidos, os sprites possuem boa animação. Além dos sons e controles simplificados, a conversão possui cinco personagens a menos.

PC Engine CD (Hudson, 1994): lançada no mesmo ano de *Garou Densetsu 2*, essa versão mantém as mesmas virtudes do jogo anterior, agora com o acréscimo de novos personagens. Também precisa de um cartão especial para funcionar no console da NEC.

Sharp X68000 (Magical Company, 1994): o port mostra de novo como o computador da Sharp era uma das melhores opções de para reproduzir algo próximo do Neo Geo. Tecnicamente, é uma conversão excelente e que, como as anteriores, só saiu no Japão.

SNES (Takara, 1995): o port é basicamente o segundo episódio com as melhorias da expansão. A trilha tem versões pioradas das músicas na maioria dos casos, porém o tema de Ryo é um feito notável no console. É bem diferente da original, mas ainda empolga.

Sega CD (Funcom, 1995): finalmente uma versão equivalente ao arcade e melhor do que a de SNES. Do ponto de vista técnico, alguns frames e detalhes nos cenários estão omitidos, porém a trilha sonora e a fluidez nos movimentos são fiéis ao jogo original.

iOS e Android (SNK, 2015): com multiplayer via Bluetooth, o port para smartphones não decepciona. A tela de toque pode simular os quatro botões e há uma opção para seis botões com golpes especiais simplificados. Ryo Sakazaki é selecionável desde o início.

FATAL FURY 3: ROAD TO THE FINAL VICTORY

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** SNK
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Neo Geo, Neo Geo CD, Saturn, PC e Wii (Virtual Console)

Após a enorme popularidade de *Special*, a SNK resolveu lançar o verdadeiro terceiro jogo da série em abril de 1995. Na época, a Capcom ainda dominava o gênero, com os sucessos *Super Street Fighter II Turbo*, *Darkstalkers* e *X-Men: Children of the Atom* – a produtora norte-americana Midway corria por fora com o fenômeno *Mortal Kombat*. Como cortar cabeças, dilacerar corpos e jorrar sangue na tela não fazia o estilo de *Fatal Fury*, as criações da rival japonesa estabeleciam o parâmetro entre os jogos com sprites desenhados em 2D. Os títulos da concorrente nipônica deixavam bem claro que rapidez e combos devastadores eram a nova onda do momento.

Ainda mais bonitas esteticamente, as lutas possuem uma falsa sensação de 3D com o novo sistema de três planos

E *Fatal Fury 3: Road to the Final Victory* (*Garou Densetsu 3 Harukanaru Tatakai* no Japão) foi atrás disso. Notoriamente mais ágil que os antecessores, o jogo modificou o sistema de planos de luta de forma radical, estabelecendo três níveis nos cenários. Dessa vez, apenas o central dava mobilidade aos lutadores. Tanto o de baixo quanto o de cima são apenas utilizados em esquivas rápidas. Dessa forma, o combatente usa os planos secundários apenas para fugir de ataques momentaneamente, dando a possibilidade de contra-atacar logo em seguida. O novo sistema é extremamente revolucionário e passa a sensação de uma falsa profundidade em 3D, algo de fato presente nos concorrentes *Tekken* e *Virtua Fighter*. Outras novidades incluem a defesa aérea, a possibilidade de cancelar um golpe para emendar outro combo, avançar apertando duas vezes para frente e um misterioso super golpe especial, executado aleatoriamente quando um Desperation Move é ativado.

Os gráficos também receberam uma bela repaginada. Os sprites dos personagens estão maiores e mais vistosos, contando com animações mais fluidas. Os cenários, apesar de não serem memoráveis como os do antecessor, são belíssimos e ainda mais interativos. O estágio de Andy, por exemplo, permite jogar o oponente na água após o golpe que sentencia a vitória. Sem contar localidades como o elevador da arena de Hon Fu, no qual uma bela

Blue Mary

Uma das queridinhas dos fãs apresenta o estilo que a consagrou, baseado na arte marcial russa sambo. Interessada no mistério que ronda os pergaminhos sagrados, ela vira grande amiga de Terry durante a jornada.

Sokaku Mochizuki

O membro mais habilidoso de um clã de monges budistas quer o bem, apesar do controle de espíritos do mal. Ele acredita que os pergaminhos contêm poderes malignos e planeja destruí-los.

COLETÂNEA IMPERDÍVEL

Todos os jogos abordados nesta matéria podem ser encontrados em conversões perfeitas na compilação *Fatal Fury: Battle Archives Volume 1*, lançada para PlayStation 2 em 2007. O pacote não inclui quaisquer extras além da bela adição de poder escolher entre a trilha sonora dos arcades ou a arranjada presente nos álbuns baseados na série. No ano seguinte, o *Volume 2* da coletânea foi vendido para o mesmo sistema da Sony, com *Real Bout: Fatal Fury*, *Real Bout: Fatal Fury Special* e *Real Bout 2: The Newcomers*. Ainda falaremos deles em outra oportunidade, incluindo o clássico lançado em 1999, *Garou: Mark of the Wolves*, que, até o momento, é o último jogo da série. Fique ligado!

Para proporcionar fases como esta, *Fatal Fury 3* foi o primeiro jogo da SNK a usar 266 Mega de memória

Franco Bash

Ex-campeão de kickboxing e atual mecânico de aviões (que mudança de carreira!), Franco só está metido no meio dessa confusão por ter tido o filho sequestrado por Yamazaki. O vilão chantageia o grandalhão para que lute a serviço dele.

Yamazai estreia na série se aliando a criminosos, fugindo da polícia e sequestrando uma criança. Uma verdadeira bondade em pessoa...

vista é mostrada ao fundo ao chegar ao topo, além de contar com a participação de Cheng acompanhando a luta em um helicóptero. O visual das cenas e ilustrações dos personagens adota o estilo anime na série, finalmente aposentando o horrível híbrido com traços ocidentais encontrado nos episódios anteriores. Afinal, era de se estranhar que um jogo com arte tão boa no material promocional tivesse um design in-game horroroso.

A melhoria estética ajuda a narrar melhor o enredo, dessa vez com o mesmo foco para todos os lutadores selecionáveis. A história central gira em torno de três pergaminhos sagrados que dão habilidades magníficas. Coincidentemente, é descoberto que eles estão espalhados em South Town. Os itens eram propriedade do império chinês de Qin Shi Huang (entre 247 e 220 a.C.). Para completar a confusão, de alguma forma Geese sobreviveu à queda que sofreu no final do primeiro *Fatal Fury* e quer os objetos. O trio de heróis original e Mai estão dispostos a deter o vilão. No entanto, eles também têm de se preocupar com Ryuji Yamazaki, um

Hon Fu

Um policial de Hong Kong que luta com nunchakus e está à procura do controverso Yamazaki. É uma homenagem dos desenvolvedores aos detetives retratados em filmes orientais clássicos como *Police Story*.

AS ADAPTAÇÕES DE FATAL FURY 3

Saturn (SNK, 1996): a adaptação da própria SNK para o console 32-bit da Sega é razoável, sofrendo com os loadings e a falta de alguns frames de animação. Lançado só no Japão antes do cartucho de expansão, o jogo nem pôde se aproveitar do acessório para corrigir essas falhas.

PC (WizardWorks/GameBank, 1998): baseado na versão para Neo Geo, o port é o primeiro da série a sair em um computador ocidental – também saiu no Japão. Apesar de ter chegado neste lado do mundo dois anos após o arcade, o título não deve em nada ao jogo original.

Nada de jogo novo: um trailer de 2014 mostrou o pachislot (um híbrido entre a máquina de caça-níqueis e pachinko) de *Fatal Fury*

criminoso contratado pela máfia chinesa para proteger Jin Chonrei e Jin Chonsu, gêmeos descendentes de Huang muito interessados nos pergaminhos. A partir daí, cada um dos dez personagens selecionáveis têm os seus motivos para coletar os objetos sagrados – ou impedir alguém perigoso de obtê-los.

Em relação aos novos lutadores, há cinco inéditos, além dos três chefes estreantes. Dependendo do desempenho entre as lutas (agora avaliado com notas), o caminho até os chefes é levemente modificado, podendo terminar a jornada em um combate contra Yamazaki ou algum dos irmãos Jin (os melhores são "premiados"

Bob Wilson

Treinado pelo agora aposentado Richard Meyer, o capoeirista possui uma personalidade bem carismática que utiliza para administrar o Pao Pao Cafe 2 (filial do bar mostrado no primeiro *Fatal Fury*). Seu objetivo na história é impedir que os irmãos Jin cometam o mal com os pergaminhos.

Ryuji Yamazaki

Acusado de integrar a máfia chinesa e por outros crimes ligados à Yakuza, ele é capaz de tudo para alcançar seus objetivos. O estilo de vida também se reflete nos golpes: ele abusa da violência extrema.

Sokaku tem poderes muito além da imaginação

SPRITES INSPIRADOS

É notória a inspiração de diversos personagens de *Fatal Fury* em figuras famosas ou de outras mídias. Na internet, devotos de *Fatal Fury* juram de pé junto que vários lutadores da série prestam homenagens. Confira algumas das inspirações mais prováveis apontadas pelos fãs.

1. Duck King vs. Mc Hammer, rapper autor do hit "Can't Touch This" • **2.** Raiden/Big Bear vs. Big Van Vader, lutador americano de wrestling • **3.** Michael Max vs. Mike Tyson, ex-campeão mundial de boxe • **4.** Tung Fu Rue vs. Mestre Kame, personagem do anime *Dragon Ball* • **5.** Hwa Jai vs. Tong Po, personagem do filme *Kickboxer* • **6.** Geese Howard vs. Souther, vilão de *Hokuto no Ken* (*Fist of the North Star*) • **7.** Jubei Yamada vs. Jigorou Inokuma, do anime *Yawara*, e Jigoro Kano, mestre fundador do judô • **8.** Cheng Sinzan vs. Sammo Hung, ator e coreógrafo conhecido por trabalhar com Bruce Lee e Jackie Chan • **9.** Blue Mary vs. Androide 18, de *Dragon Ball Z*

***Fatal Fury 3* chegou a ser localizado para o português, com erros bizarros de tradução e falas imcompreensíveis**

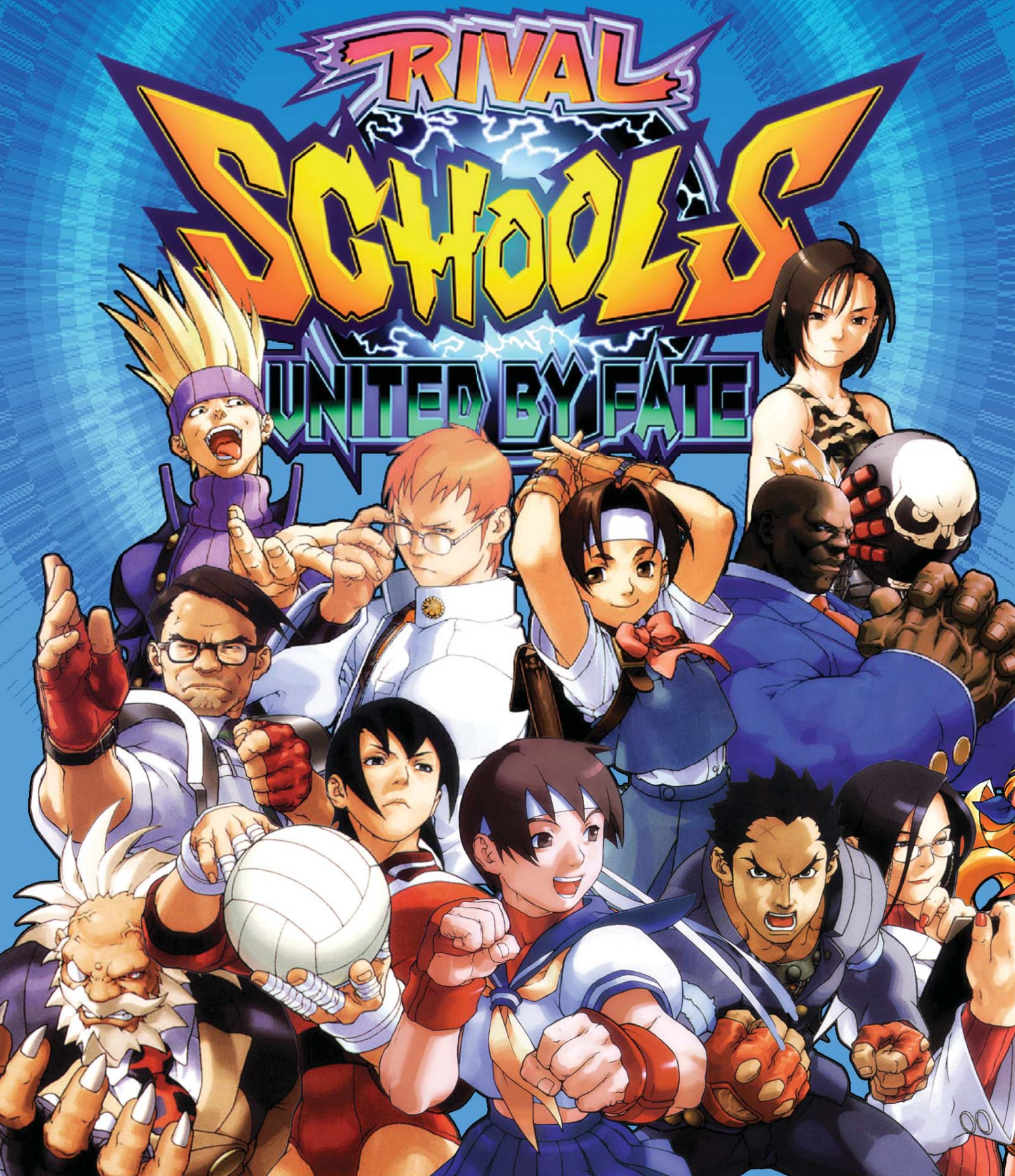
Rock, jazz e música erudita encontram perfeito equilíbrio com instrumentos orientais e sintetizadores em *Fatal Fury 3*. Todas as faixas, vozes e efeitos podem ser encontrados no CD da trilha sonora do jogo, disponível apenas no Japão. Mais uma vez, uma caprichada versão arranjada da trilha está disponível no álbum *Garou Densetsu 3 Arrange Sound Trax*

Jin Chonrei e Jin Chonsu

Após saberem que os pergaminhos estão em South Town, os gêmeos iniciam uma caça ao tesouro com o auxílio de Yamazaki. Chonsu, de vermelho, é o mais novo e o primeiro chefe final do jogo. Se o desempenho bater certas condições, seu irmão Chonrei é enfrentado em seguida.

ao enfrentar tanto Chonrei quanto Chonsu no encerramento).

Apesar de todo o empenho da SNK na produção, o título não repetiu o sucesso dos jogos anteriores da franquia, principalmente quando comparado à extrema popularidade conquistada por *Fatal Fury Special*. Apenas dois meses após o lançamento, os alucinantes sucessos *Street Fighter Alpha* da Capcom e *The King of Fighters '95* da própria SNK foram lançados nos arcades japoneses. A agilidade e os efeitos de ambos faziam *Fatal Fury 3* parecer brincadeira de criança com sua notória mecânica "conservadora", mesmo com as novidades implantadas: por exemplo, o jogo da SNK não apresenta um contador de combos mirabolantes e uma barra para os Desperation Moves (ainda acionados somente quando resta pouca energia). Esses elementos fizeram bastante falta e foram parar na sequência *Real Bout Fatal Fury*, título lançado nos arcades em 1995 que resgatou o prestígio da série de luta.

RIVAL
SCHOOLS
UNITED BY FATE

Street Fighter foi para a escola aprender a lutar em 3D – e conheceu uma turma de amigos incríveis!

Por Claudio Prandoni

Rival Schools: United by Fate sintetiza com perfeição o período que a Capcom vivia na segunda metade da década de 90. Sucesso absoluto com jogos em 2D nas gerações 8 e 16-bit, a produtora passava por altos e baixos na difícil transição para o 3D liderada pelo primeiro PlayStation.

Ainda que tenha acertado em cheio ao apostar no novato *Resident Evil*, em 1996, séries consagradas penavam para fazer essa mudança. Em 1997, por exemplo, *Mega Man Legends* foi aclamado pela crítica, mas não vendeu bem. No entanto, a maior pedra no sapato era *Street Fighter*. A franquia que levou a Capcom ao estrelato poucos anos antes não achava seu rumo no mundo das três dimensões.

Street Fighter EX (1996) e sua continuação (1998), desenvolvidos pela Arika, estúdio de Akira Nishitani, um dos desenvolvedores de *Street Fighter II*, deram um vislumbre do que poderia acontecer, mas não emplacaram. Gráficos pobres e controles lentos, além de um imenso elenco de novatos, nem todos lá muito carismáticos, não fizeram desses jogos empreitadas bem-sucedidas. Enquanto isso, a própria Capcom testou seus talentos com *Star Gladiator*, que a princípio seria um jogo licenciado de *Star Wars*, mas acabou virando obra original. Mais uma vez, o resultado até era bacana, porém longe da qualidade estelar que a empresa desfilava em *Marvel Super Heroes* e iterações da série *Versus*, como *X-Men vs. Street Fighter* e *Marvel vs. Capcom*. Foi nesse contexto intenso que, em 1997, surgiu *Rival Schools: United by Fate*, mais uma investida poligonal da Capcom que não resolveu o problema – algo que, na real, a produtora só conseguiu solucionar com *Street Fighter IV*, em 2008 –, mas foi mais um degrau importante nessa escalada.

Conhecido como *Shiritsu Justice Gakuen: Legion of Heroes* no Japão, o jogo saiu inicialmente para fliperamas, estreando a placa ZN-2, segunda versão do hardware feito para jogos tridimensionais e baseada no primeiro PlayStation. Além disso, a franquia deixou de legado um elenco querido de personagens que, ainda hoje, aparecem nas mais variadas obras da empresa e incentivam os fãs a sonharem com um novo episódio da série.

Turmas em briga

A história de *Rival Schools* começa na cidade japonesa fictícia de Aoharu City, onde estudantes de várias escolas estão sumindo misteriosamente. Para resolver o enigma, alunos habilidosos de diferentes instituições decidem sair em busca do responsável pela treta toda, cada grupo com ideais distintos.

O protagonista é Batsu Ichimonji, um típico moleque de cabeça quente e coração puro que está ainda mais irritado pelo sumiço da própria mãe, Shizuku. Ao lado dos colegas Hinata Wakaba e Kyosuke Kagami, também da Taiyo High School, Batsu investiga a cidade em uma jornada que o leva a conhecer alunos de outras escolas e descobrir mais sobre a família.

Descobre-se que a mente por trás dos sequestros é Raizo Imawano, ninguém menos que o pai de Batsu. Diretor de uma instituição de elite chamada Justice High School, ele pretende fazer lavagem cerebral nos

Unindo a agilidade de líder de torcida com o kickboxing, Tiffany não toma conhecimento dos adversários

A escola é um lugar para aprender, mas outras coisas acontecem, como intrigas e sumiços

RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

- **Ano:** 1997
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** PlayStation e PlayStation 3 (PlayStation Network)

PROJECT JUSTICE

- **Ano:** 2000
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versão:** Dreamcast

Cenas fora do ambiente estudantil na abertura aumentam o mistério em torno da história

Mesmo sendo jogadora de vôlei, Natsu sabe usar os pés para dar belos chutes nos rivais

melhores alunos do país para dominar o Japão.

Mero engodo: após levar alguns sopapos – e completar o requisito especial de derrotar o chefe final ou seu parceiro com um ataque em equipe no Level 7 –, o jogador encara o verdadeiro último chefão, Hyo Imawano, sobrinho de Raizo e... irmão gêmeo de Kyosuke! Para acompanhar a história corretamente é necessário formar duplas com alunos da mesma escola, sendo que cada instituição mostra um lado diferente da jornada. No modo Arcade também é possível criar duplas livremente ao custo de não ver trechos do enredo – são só lutas, uma atrás da outra.

O bê-a-bá dos combates

Em busca de uma identidade para suas pelejas tridimensionais, a Capcom incorporou elementos consagrados a *Rival Schools*, principalmente da série *Versus*. Os jovens estudantes conseguem realizar super saltos, tão altos que fazem até a câmera se afastar para mostrar a distância – uma das novidades propiciadas pelo ambiente tridimensional. O jogador de beisebol Shoma é outro que mostra bem o uso desse efeito ao acertar pauladas inacreditáveis no adversário, lançando-o para longe.

Além dos embates entre duplas, há especiais em equipe. O diferencial fica por conta de efeitos variados: há ataques devastadores e movimentos que recuperam a barra de energia ou até mesmo concedem mais barras de super. Movimentos super especiais ao estilo *Super Street Fighter II Turbo* ou *Street Fighter Alpha/Zero* também marcam presença.

Inspirações à parte, *Rival Schools* introduz combos extremamente simples, fáceis de serem conectados com golpes especiais e supers. Isso tudo é ainda mais facilitado pelo fato de existirem somente quatro botões de ataque, dois de soco e dois de chute – tem mais a ver com *Mortal Kombat* do que *Street Fighter* e seus seis botões de ataque.

Rival Schools conta com um contra-ataque ao estilo Counter da série *Street Alpha/Zero*, só que muito mais tranquilo de executar e capaz de emendar com ataques normais, golpes especiais ou até mesmo supers. Em termos de defesa, há uma recuperação rápida que possibilita não cair. Ao ser golpeado, pouco antes de tocar o chão, basta pressionar qualquer botão de ataque para o lutador fazer uma acrobacia (com uma animação praticamente igual para todo mundo, infelizmente...) e ficar de pé rapidamente, sem capotar. Outro elemento curioso é a possibilidade de cancelar ataques do adversário ao atacar no mesmo instante. Lembra o parry de *Street Fighter III*, mas, em vez de apertar para a frente, basta atacar junto. Os ataques são anulados e ninguém se machuca.

Lição de casa em dia

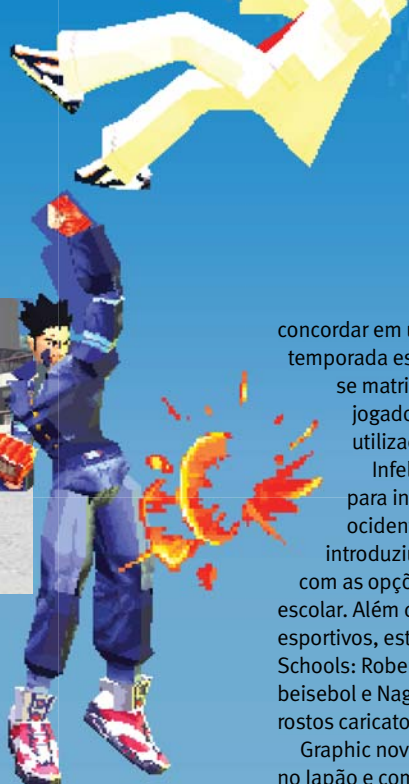
Se nos fliperamas *Rival Schools* cativou pelo mundo vibrante e o entusiasmo dos personagens, a excelente conversão para PlayStation foi ainda mais além. O jogo foi lançado em dois

Natsu está pronta para dar impiedosas cortadas nos oponentes

FORA DO VIDEOGAME

Rival Schools chegou a aparecer em outras mídias: em 1998, uma série em mangá com dois volumes foi lançada no Japão; já em 2006 começou a ser publicada uma HQ nos Estados Unidos, que terminou também com dois volumes, publicados pela Udon. O gibi americano foi publicado de graça e oficialmente na internet, mas não está mais disponível.

discos, o primeiro chamado Arcade, com modo história e outras opções mais convencionais de games de luta. O verdadeiro tesouro fica no disco dois, intitulado Evolution, que traz o Shiritsu Justice Gakuen: Nekketsu Seishun Nikki, um envolvente modo de criação de personagens na forma de simulador de vida escolar.

Todo em japonês, o cativante jogo intercala lutas, tutoriais e minigames com extensos trechos de conversas nas quais o jogador deve tomar diferentes decisões. Na maioria das vezes são escolhas simples, como para onde ir ou com quem concordar em uma conversa, mas a ilusão digital de viver uma temporada estudantil, selecionando em qual das instituições se matricular, é curiosa e divertida. Ao final da jornada o jogador sai com um personagem original que pode ser utilizado livremente nos outros modos de partida.

Infelizmente, Nekketsu Seishun Nikki não foi traduzido para inglês e ficou fora do disco Evolution das edições ocidentais de *Rival Schools*. Em compensação, a Capcom introduziu 24 personagens mais ou menos secretos, criados com as opções do editor de lutadores do simulador de vida escolar. Além de Nekketsu Seishun Nikki, há também minigames esportivos, estrelados principalmente pela turma do Gorin High Schools: Roberto Miura bate pênaltis, Shoma rebate bolas de beisebol e Nagare joga um exótico híbrido de vôlei e boliche com rostos caricatos de personagens do próprio jogo!

Graphic novels costumam ser sucesso de crítica e vendas no Japão e com Nekketsu Seishun Nikki não foi diferente. O bom desempenho do jogo motivou a criação da sequência do simulador de vida escolar – *Shiritsu Justice Gakuen: Nekketsu Seisyun Nikki 2* em 1999 –, mas com cara de mero pacote de expansão. Os minigames são os mesmos, com adição de um de atletismo para esmagar botões, similar à série *Track & Field*, e outro de dança. Há também mais caminhos para seguir na histórias e... meio que fica nisso. Ao menos, para fins de registro, *Nekketsu Seishun Nikki 2* marcou a estreia de Ran Hibiki, a menina fotógrafa, e Nagare Namikawa, nadador da universidade Gorin.

Vale notar que o competente port para consoles do primeiro jogo incluiu mais do que minigames: uma ampla variedade de personagens secretos e originais aparece disponível logo de início. De todos, quem mais brilha é Sakura Kasugano, a mesma de *Street Fighter Alpha 2*, que é aqui amiga de Hinata e disposta

A Capcom pode até ter deixado *Rival Schools* de lado, mas Batsu continua aparecendo em jogos da produtora

Logo na abertura o mata leão mostra que as brigas não são de brincadeira

Isso está mais para bullying do que para uma luta justa

O par de avantajados tênis amarelos de Hinata é algo digno de nota

a ajudar nas investigações sobre alunos sumidos. Ela estuda na Tamagawa Minami High School. Outro inédito é Hayato Nekketsu, professor de Educação Física da Taiyo que luta com uma shinai, uma espada feita de bambu – e, cá entre nós, lembra bastante Ikki, o eterno Cavaleiro de Fênix de *Cavaleiros do Zodíaco*.
Os chefões Raizo e Hyo também estão desbloqueados desde o começo, sendo que no fliperama são guerreiros secretos.

Project Justice

Como é de se esperar, os heróis vencem e a paz volta a reinar por pelo menos mais um ano, quando acontece a trama da continuação, *Project Justice* (*Moero! Justice Gakuen* no Japão), lançada em 2000 para arcade e 2001 para Dreamcast.

Um misterioso ninja chamado Kurow aparece em cena disposto a derrubar os principais guerreiros de Aoharu e, claro, seguir em frente com seu criativo plano de dominar o Japão. A armadilha é para lá de intricada: em primeiro lugar, Kurow ataca e tira de ação Raizo; em seguida, a irmã mais velha Yurika Kirishima e a jovem comandada Momo Karuizawa entram nos colégios Seijyun e Gorin, respectivamente, para causar intrigas entre os alunos e fazer eles brigarem entre si; por fim, sequestra e faz lavagem cerebral em Daigo Kazama, líder da gangue da Gedo High School, para que ele force a própria turma a atacar outras escolas. Não é só isso. Em algumas ocasiões, Kurow também assume a identidade de Vatsu, uma versão malvada de Batsu, e sai por aí brigando com todo mundo para acabar com a boa fama do herói.

Project Justice não ousou alterar muito o sistema de combate, focando em acrescentar mais personagens e mudar as lutas entre duplas para trios. A quantidade de barras de super caiu de nove para cinco, especiais em dupla podem ser cancelados por outro especial em dupla e há a adição de um super em trio, chamado Party-Up. Na edição caseira de *Project Justice* o Nekketsu Seishun Nikki sumiu de vez, substituído por um feio, mas bacana, jogo de tabuleiro cujo resultado final também é um lutador original.

Sakura estreou em *Street Fighter Alpha 2*, mas a história de *Rival Schools* se passa antes desse jogo

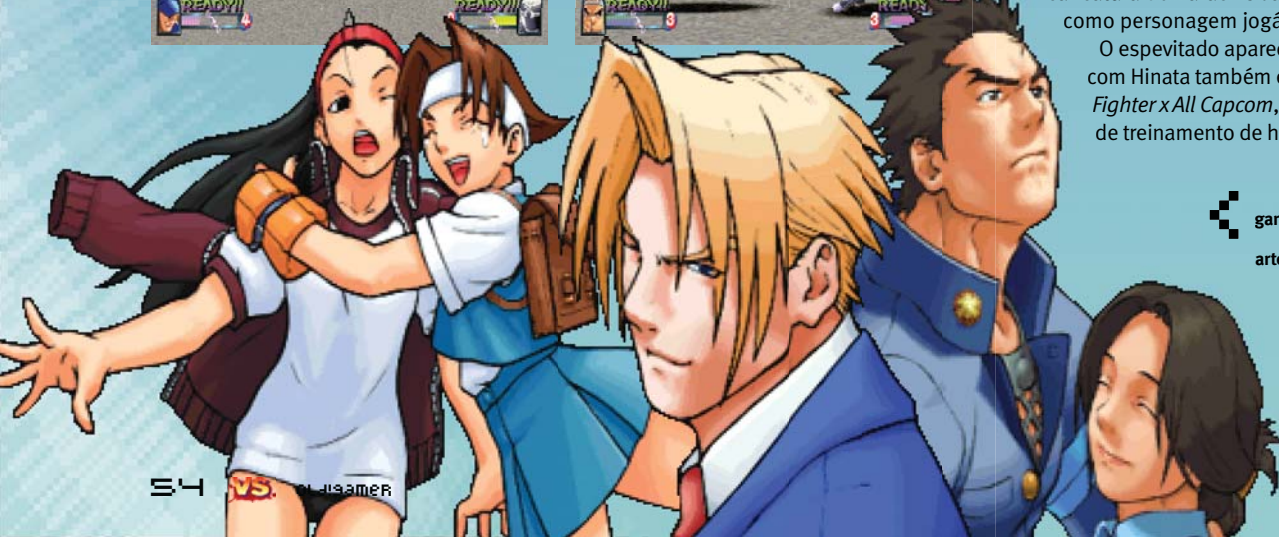
Reuniões pós-formatura

É uma pena que, de lá para cá, a série é mais uma entre tantas a cair quase totalmente no esquecimento.
O Japão chegou a receber uma versão digital de *Rival Schools* para PlayStation 3 na rede PlayStation Network em fevereiro de 2012, mas ela nunca veio para o Ocidente. Além disso, alguns personagens ainda aparecem em eventuais crossovers da Capcom. Um dos mais lembrados é Kyosuke, em versão 2D para *Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium 2001*, do próprio ano de 2001 – inclusive figurando na capa de algumas edições. Um de seus especiais conta ainda com aparições de Batsu e Hinata.

Batsu é quem mais faz o papel de garoto-propaganda da série: brilha em *Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes*, para arcade e Wii, e, ao lado da menina Akira, no obscuro *Street Fighter Online: Mouse Generation*, jogo de luta para PC lançado apenas na Ásia em 2008, em que os lutadores são controlados pelo mouse e há uma caricatura de Barack Obama como personagem jogável.

O espevitado aparece junto com Hinata também em *Street Fighter x All Capcom*, jogo de treinamento de heróis e

O tempo chuvoso não é muito apropriado para jogar futebol, mas de qualquer forma Roberto usa a bola nas lutas

Batsu serve de garoto-propaganda para a série em artes promocionais e aparições em outros jogos

RIVAL SCHOOLS: A BANDA

Em 1999, formou-se em Nova York, nos EUA, uma banda em homenagem à série de luta da Capcom – tanto que o primeiro disco se chama *United By Fate*. Com um estilo que mistura elementos de rock e hardcore, o grupo chegou a acabar em 2007, mas voltou um ano depois. Atualmente, eles contam com três álbuns na discografia: *United By Fate*, *Pedals* e *Found*.

Sakura é fã de Ryu, mas ela obviamente não vai se encontrar com seu ídolo em *Rival Schools*

combates para celulares publicado somente no Japão, em 2013. O menos celebrado *Namco x Capcom*, mix de RPG tático e RPG de ação para PlayStation 2 que saiu só no Japão em 2005, recebe as visitas dos professores Hideo e Kyoko, e o card game *SNK vs. Capcom: Card Fighters Clash*, com versões para os portáteis Neo Geo Pocket e Nintendo DS, tem cartinhas de Chairperson, Daigo, Edge e Hyo Imawano. No simpático *Pocket Fighter* a bruxinha Tessa usa uma fantasia de Kyoko em alguns combos.

Em tempo: Akira e Batsu estavam selecionados para aparecer em *Capcom Fighting All-Stars: Code Holder*, jogo de luta 3D da Capcom que contaria também com Ryu, Chun-Li (os dois de *Street Fighter II*), Charlie (*Street Fighter Alpha*), Alex (*Street Fighter III*), Strider Hiryu (*Strider*), e Haggar e Poison (ambos de *Final Fight*), mas acabou sendo cancelado. O legado dessa investida foi Ingrid, lutadora criada para *Code Holder* que debutou em *Capcom Fighting Evolution*, para fliperamas e PlayStation 2, e depois ganhou uma versão para PSP chamada *Street Fighter Alpha 3 MAX*. Vale notar que muitos membros de *Rival Schools* fazem aparições menores nos finais de personagens em jogos de luta da Capcom, como *Fighting Evolution*, em cenários de títulos diversos e nas cartinhas do modo Heroes and Heralds, de *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*. Em *Dead Rising 3*, lançado para Xbox One e PC, o herói Frank Greene tem uma fantasia de Shoma.

Em abril de 2015, Hideaki Itsuno, que foi codiretor de *Rival Schools* e diretor de *Project Justice*, declarou no evento NicoNico Chokaigi 2015 que gostaria de fazer um novo episódio da série e que até já teria uma história pronta para o jogo. Porém, nada aconteceu até agora. Nem mesmo a moda dos remakes e remasterizações chegou nas proximidades da galera de Aoharu City.

A sequência *Project Justice* traz trios em vez de duplas

Diferentemente de outros clássicos do Dreamcast, *Project Justice* ainda não foi lançado em versão digital

TURMA DO COLÉGIO

1. Akira Kazama
(Gedo High/Seijyun High)
Irmã mais nova de Daigo, ela usa um capacete de motoqueiro para entrar na Gedo High, escola para meninos. Com a identidade revelada, em *Project Justice* Akira muda para a Seijyun High, instituição só para mulheres, onde fica amiga de Yurika e Zaki.

2. Aoi "Zaki" Himezaki
(Seijyun High)
Pouco sociável, Zaki está sempre usando uma máscara. No Seijyun, ao lado de Akira, relutou para aceitar Yurika na "turma", o que tornou ainda mais difícil perdoá-la ao final de *Project Justice*, quando ela se arrepende de ter ajudado os planos de Kurow.

3. Batsu Ichimonji
(Taiyo High)
Esquentado, Batsu também é gentil. Ao final de *Rival Schools* ele resgata a mãe Shizuku e faz as pazes com o pai Raizo – além de descobrir que é primo de Kyosuke e Hyo. Foi mordido por um cachorro e não gosta dos caninos.

4. Boman Delgado
(Pacific High)
Boman é um americano que estuda para ser padre e faz parte do coral de uma igreja. Em *United By Fate* e *Project Justice*, ele investiga os estranhos ataques.

5. Chairperson (Taiyo High)
É a representante da turma de alunos. Aparece no final de Hinata em *United By Fate* e brilha mais em *Nekketsu Seishun Nikki 2*, mas só é jogável em *Project Justice*.

6. Daigo Kazama (Gedo High)
Líder de gangue, busca descobrir o paradeiro dos desaparecidos, mas é capturado, sofre lavagem cerebral e é salvo pela irmã Akira e os amigos Edge e Gan. Em *Project Justice*, ele é raptado por Kurow, que o faz ordenar que o bando de Gedo ataque outras escolas.

7. Eiji "Edge" Yamada
(Gedo High)
Parceiro de Gan e Daigo na gangue do colégio Gedo, é um cara que não hesita em usar facas nas brigas. Em *United By Fate*, ele também tem, a princípio, dúvidas em relação a Akira, mas a aceita na turma. Em *Project Justice*, acha estranho quando Daigo ordena ataques a outras escolas.

8. Gan Isurugi (Gedo High)
Membro (ausente) do clube de sumô, Gan é da gangue de Daigo. Em *United By Fate*, ele demora para aceitar Akira na turma, mas descobre que ela é irmã do líder. Em *Project Justice*, é manipulado por Daigo para atacar as escolas.

9. Hayato Nekketsu
(Taiyo High School)
O professor de Educação Física é sucesso entre as moças. Luta com uma shinai, leve espada de bambu, e estreou no port de *United By Fate* para PlayStation. Em *Project Justice*, ele, Hideo e Kyoko investigam os mistérios.

10. Hideo Shimazu
(Justice High)
O professor Hideo é mestre em caratê e mora em um dojo. Em *United By Fate,* pede Kyoko em casamento – e ela aceita!

11. Hinata Wakaba
(Taiyo High School)
A senhorita Hinata aprendeu artes marciais em um curso por correspondência! Também foi uma das primeiras estudantes a se aliar a Batsu para descobrir os mistérios em *United By Fate*.

12. Hyo Imawano
(Justice High)
Chefão final de ambos os jogos, Hyo almejava dominar o Japão. Tamanha ganância foi herdada do pai, Mugen, cujo espírito ficou dormente na espada de Hyo. Em *Project Justice*, ele é possuído por esse espírito. Nas duas ocasiões é derrotado pelo irmão gêmeo, Kyosuke Kagami.

13. Kurow Kirishima
Integrante do grupo de Hyo Imawano, Kurow não é o chefão final, mas é o grande vilão de *Project Justice*. Irmão de Yurika, ele cria intrigas e usa a alcunha de Vatsu, versão malvada de Batsu. Uma história alternativa de *Project Justice* mostra ele assumindo o controle da Justice High.

14. Kyoko Minazuki
(Justice High)
Enfermeira e, depois, professora de Química, Kyoko é muito bonita e inteligente. Hayato e Hideo criam certa rivalidade, pois ambos são apaixonados por Kyoko.

15. Kyosuke Kagami
(Taiyo High School)
Irmão gêmeo de Hyo Imawano, ele o ajuda em segredo em *United By Fate*, sequestrando pessoas. Muda de lado ao auxiliar Batsu e Hinata nas investigações. Sofreu ao desafiar Hyo em *Project Justice*.

16. Momo Karuizawa
(Gorin High)
Parte do clube de tênis, a baixinha protagoniza reviravoltas em *Project Justice*. Momo convence Shoma a abandonar a equipe com Natsu e Roberto, para depois traí-lo. Vencida, ela muda de lado e ajuda a combater Kurow.

17. Nagare Namikawa
(Gorin University)
Amigo de Shuuichi, irmão mais velho de Shoma, Nagare é um nadador quieto e focado. Estuda no Gorin, mas não na escola: ele faz parte da universidade da instituição de ensino.

18. Natsu Ayuhara
(Gorin High)
Jogadora de vôlei, ela se envolve nas investigações com Roberto e Shoma. Em *Project Justice*, a discussão é por conta de Momo, de quem Natsu suspeita, mas Shoma acredita cegamente. Momo trai a galera e Natsu perdoa Shoma depois.

19. Raizo Imawano
(Justice High)
Pai de Batsu, tio de Hyo e Kyosuke e diretor da escola de elite Justice. Aparece como vilão de *United By Fate*, mascarando o vilão Hyo Imawano. Ele se arrepende de suas más ações e faz as pazes com a família. Em *Project Justice*, Raizo não é jogável, mas sim aparece no ataque de Kurow.

20. Ran Hibiki **(Taiyo High)**
Aspirante a jornalista, mostra o mesmo sangue quente e disposição de Bastu e Hayato. Sempre em busca das últimas notícias, ajuda nas investigações de desaparecidos. Rumores sugerem que ela é parente de Dan Hibiki, de *Street Fighter*.

21. Roberto Miura
(Gorin High)
Um dos avôs (ou avós, não fica claro) de Roberto é do Brasil, explicando seu nome e paixão pelo futebol, esporte no qual é goleiro. No final de *United By Fate*, ele descobre um talento nato para jogar também como atacante.

22. Roy Bromwell
(Pacific High)
O quarterback de futebol americano Roy tem repulsa dos EUA: seu avô perdeu uma das pernas na Segunda Guerra Mundial. Isso muda no final de *United By Fate*, quando ele, Tiffany e Boman são resgatados por Batsu e amigos. No futuro, Roy é eleito presidente dos EUA!

23. Sakura Kasugano
(Tamagawa Minami High School)
Ela é amiga de infância de Hinata e decide ajudar nas investigações de alunos sumidos em Aoharu.

24. Shoma Sawamura
(Gorin High)
Quer descobrir quem atacou seu irmão mais velho, Shuuichi, que também é jogador de beisebol. Em *Project Justice*, ele abandona os colegas Natsu e Roberto para ajudar Momo, mas é traído por ela e se reconcilia com os amigos.

25. Tiffany Lords
(Pacific High)
Americana vinda de uma família rica, está sempre animada e falando besteiras. É apaixonada por Roy, com quem estudou no mesmo colégio nos EUA. No final de *United By Fate*, Tiffany retorna aos EUA e vira guarda-costas de Roy. Em *Project Justice*, ela volta para ajudar nas investigações.

26. Yurika Kirishima
(Seijyun High)
Irmã de Kurow, possui talento nato para música e utiliza o violino como arma em *Project Justice*. Com uma flauta, ela faz lavagem cerebral em Daigo, mas acaba se sentindo culpada. Decide sair da escola, mas é convencida por Akira a voltar ao colégio.

SCORPION

Rei do arpão e eterna lenda do universo de Mortal Kombat

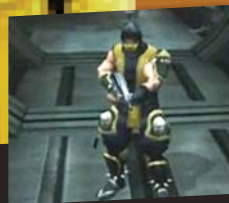
Entre tantos lutadores do universo de *Mortal Kombat*, Scorpion é o personagem favorito de Ed Boon, cocriador da série. O próprio Boon empresta a voz para falas icônicas do ninja, como "Get over here!" e "Come here!". Presente desde o jogo de estreia de *Mortal Kombat*, Scorpion ganhou fama pelo seu mortal ataque de arpão que fisgava o oponente e o deixava vulnerável, abrindo a guarda para levar um poderoso gancho. Atualmente, a silhueta do combatente é o símbolo da NetherRealm Studios, softhouse responsável por *Mortal Kombat*. Veja algumas curiosidades de sua carreira.

Para saber mais sobre Scorpion e outros guerreiros de Earthrealm, não deixe de conferir as matérias de *Mortal Kombat* e *Mortal Kombat II* que publicamos nas edições #6 e #15 da OLD!Gamer

Jogador de basquete
Com um código, Scorpion é jogável nas versões de teste de *NBA Jam Tournament Edition*. A pedido da NBA, ele e outros ninjas foram removidos do jogo final.

Escorpião ausente
Mortal Kombat 3 é o único jogo da série principal da Midway sem Scorpion – isso foi corrigido na versão expandida *Ultimate Mortal Kombat 3*.

Espadada na bola
Mais uma vez buscando seguir carreira no esporte, Scorpion fez uma ponta em *MLB SlugFest: Loaded*, usando uma espada para rebater a bola.

Tiros e explosões
Munido de armas de fogo, Scorpion também participou de *The Grid*, arcade de tiro em terceira pessoa em arenas lançado pela Midway em 2001.

Mais disparos
Novamente armado, o ninja amarelo pode ser habilitado em *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, que mescla tiroteios com poderes psíquicos.

REVISTA
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA
FATAL FURY 2

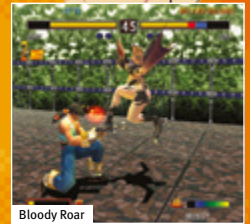
40 SÉRIES DE LUTA

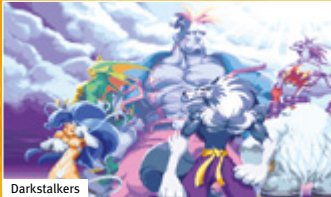
Após o arrasa-quarteirões *Street Fighter II*, que estabeleceu as regras primordiais dos jogos de luta em 1991, as principais produtoras japonesas buscaram o seu espaço nessa disputada arena. O resultado disso foi uma grande variedade de estilos e temáticas. Alguns exemplos ilustres fogem desse panorama, seja por virem do Ocidente (*Mortal Kombat*) ou por antecederem o clássico da Capcom (*Yie Ar Kung-Fu*). Veja o que os jogos de luta têm de melhor nesta relação com as 40 séries mais importantes do gênero.

Art of Fighting

Asuka 120% Burning Fest

Asura

Barbarian

Bloody Roar

Bushido Blade

Darkstalkers

Dead or Alive

Eternal Champions

Fatal Fury

Fighter's History

Fighters' Impact

Fighting Vipers

Guilty Gear

International Karate

Killer Instinct

Marvel vs. Capcom

Mortal Kombat

Outlaws of the Lost Dynasty/Suiko Enbu Fuunsaiki

Power Instinct

Power Stone

Rival Schools

Samurai Shodown

Savage Reign/Kizuna Encounter

SNK vs. Capcom

Soulcalibur

Star Gladiator/Plasma Sword: Nightmare of Bilstein

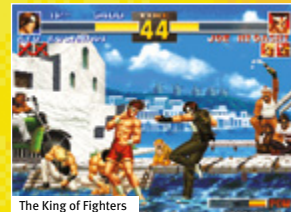
Street Fighter Alpha

Street Fighter EX

Street Fighter II

Street Fighter III

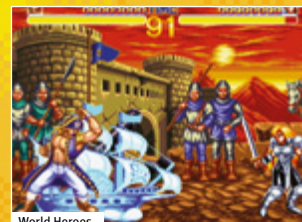
Super Smash Bros.

Tekken

The King of Fighters

The Last Blade

Tobal

Toshinden

Virtua Fighter

World Heroes

Yie Ar Kung-Fu